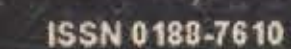
ISSN 0188-7610





Club Nintendo®

MORTAL KOMBAT®

INFORMACION SUPERNESESARIA DE

STREET FIGHTER II TURBO

SUPER OFF ROAD "THE BAJA"

PLOK

LA VERDAD EN 16 BIT

AÑO 2 No.9
PRECIO N$10.00 M.N.
09
0 37634 13082 7

POSTER CALENDARIO STREET FIGHTER II



Prueba el sabor de lo divertido
TOM & JERRY™
MASCOTITAS
CON VITAMINA "C"
MASCOTITAS DE MANGO
MASCOTITAS DE MANZANA
MASCOTITAS DE TUTI-FRUTI
CONTENIDO NETO 250 ml.
MASCOTITAS DE UVA
MASCOTITAS DE NARANJA
NATURALMENTE
JUGOS DEL Valle S.A. de C.V. *
DE VENTA EN TIENDAS DE AUTOSERVICIO
PERM. S.S.A. L 00 TK "COME FRUTAS Y VERDURAS"

EDITORIAL

Después de la presentación que tuvimos dentro del programa ¿Y usted qué opina? de Nino Canún la mañana del día 6 de julio en canal 2, nos han llegado muchas cartas de lectores con muchas inquietudes sobre lo que ahí se dijo.

Una de ellas es sobre cuál de los 2 sistemas de 16 bit es mejor... incluso se llegó a cuestionar si Super Nintendo es realmente de 16 bit. ¿Te imaginas qué tontería?

Dentro de los gritos y sombrerazos que un programa de debate tiene, hubiera sido muy difícil presentar un comparativo claro sobre los 2 sistemas, (y totalmente imposible con tantos paleros que sólo nos gritaban cuando hablábamos de Nintendo) pero ahora, ante las cartas que nos llegaron pidiendo aclaraciones sobre éste y otros temas, decidimos incluir un artículo completo con un análisis desde un punto de vista objetivo.

Estamos seguros que este artículo despejará muchas dudas de nuestros lectores en relación a cuestiones técnicas, porque en la práctica casi el 100% de los videojugadores no tiene la menor duda de que los mejores videojuegos se juegan en Super Nintendo.





POSTER CALENDARIO DE STREET FIGHTER II Y DE CHAVEZ
EN EXCLUSIVA, PARA CLUB NINTENDO

CLUB NINTENDO
Año II No. 9 Septiembre 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Dominguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

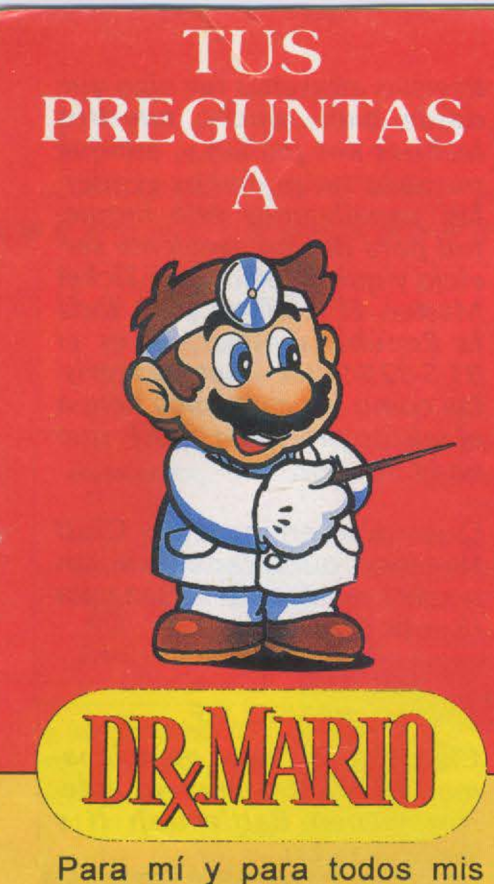
(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las caracteristicas gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

PRINTED IN MEXICO

TUS PREGUNTAS A



Para mí y para todos mis cuates Super Nintendo es el mejor sistema de videojuegos caseros. Yo tenía el Génesis pero no me gustan sus juegos y sus gráficos y sonido están muy por abajo del Super NES. Vi el programa de Nino Canún el 6 de Julio y sentí coraje de no haber estado ahí porque un panelista dijo que el Super NES era un sistema de 12 bit "turbo cargado" y que el Sega era de 16 bit. Para acabarla dijo otro del pánel que Street Fighter II de Sega era igual al de Arcadia y mucho mejor que el Super NES.

Hector Padilla C.
TEPIC, NAYARIT
C. Fernando Mtz.
EL FARALLON, VERACRUZ



Efectivamente se cuestionó si Nintendo es de 12 bit "turbo cargado" y no de 16 bit, lo cual es verdaderamente una tontería; los videojugadores al jugar no sabemos ni de bit ni de megas ni de "supercargados" sino de juegos y en la gran mayoría de los casos todo lo que se juega en el SNES es de mejor calidad.
Por supuesto que el SNES es de 16 bit, sería imposible engañar al mundo entero por tanto tiempo pero vamos a suponer que no lo fuera. Entonces ¿cómo explicar que SNES con sus 12 bit "turbocargados" es mejor por su rotación, escala, paleta de colores, colores en pantalla, tamaño, número de sprites, etc. que cualquier otro sistema de 16 bit?
Respecto a Street Fighter II Champion Edition te podemos decir que todavía no está listo el de Sega ni siquiera un prototipo, así es que no hay forma de que se sepa como es, pero de ninguna forma supera al Turbo de SNES.
En este número encontrarás un artículo con la comparación entre los 2 sistemas.

◆

Quisiera saber si es cierto que va a salir un Nintendo de 32 bit y si es cierto hablen de él. ¿Va a salir el CD sí o no?

OTHÓN CASASA RICHARDI.
GUTIERREZ ZAMORA, VER.
POWER BROS TAG TEAM
ZAPOPAN, JALISCO

También dentro del programa de Nino Canún, comentamos algo que seguramente sacudió a muchos: Nintendo no va a salir con el CD-Rom todavía, sino que tal vez lo haga con un equipo de 32 bit ¡Guau! Esto le cambiaría la jugada a todos. Chismes de todo el mundo, principalmente de Japón esperaban a Nntendo con un CD-Rom, pero al parecer Nintendo trabajaba realmente en otro tipo de equipo.
Nintendo se guarda las noticias hasta el último momento, pero nosotros llegamos a enterarnos de buena fuente que Nintendo sorprenderá a todos cuando lance su nuevo equipo, no sólo por su increíble mejoría en todos los aspectos que nos interesan a los videojugadores sino también en cuanto a que la tecnología será accesible. No podemos decir por el momento ni el precio, ni cuándo saldrá, ni de su compatibilidad con los sistemas actuales. Lo único que podemos decir por el momento es que será lo más impresionante en el mundo del videojuego y ofrecerá ventajas reales para los videojugadores en cuanto a innovación en sus juegos que es en última instancia lo que nos importa a los videojugadores.

◆

Me gustaría que hicieran debates sobre los juegos y que asistieran algunos licenciatarios. Me refiero a que los lectores participaran en los debates y así los licenciatarios supieran qué tipo de juegos quiere el público.

Julio César C. Rodríguez D
QUERETARO, QRO.

Definitivamente muchas inquietudes de nuestros lectores han sido comunicadas a los licenciatarios. Ellos hacen grandes estudios mercadológicos y obviamente el mercado norteamericano es todavía mucho más grande que el latinoamericano, pero licenciatarios como American Software Corporation y Electro Brain nos han demostrado su gran interés por satisfacer las necesidades del mercado latino.



También hay que considerar que todavía la mayoría de los juegos se desarrollan en Japón y se adaptan para todo el mundo.

◆

En la mayoría de las revistas que veo de videojuegos, en la sección de cartas a la revista sólo se echan flores y nunca publican críticas, en cambio en Club Nintendo son mucho más abiertos a la crítica. Yo he mandado cartas a revistas americanas diciéndoles de sus errores y nunca han publicado nada ni me han respondido. Yo creo que ya deben ustedes de dejar de publicar cartas que sólo critican por criticar o que critican con mucha agresividad, pero continúen haciendo caso a las sugerencias de los lectores.

Enrique Velázquez D.
SAN LUIS POTOSI, S.L.P.

Por lo visto ustedes publican cartas agresivas, lo digo por J.A.X. que es muy agresivo.

Noé J. Mayén Landeros.
MEXICO, D.F.

La verdad es que sí eliminamos las felicitaciones y flores que nos echan en las cartas que publicamos. Esas nos las guardamos para nosotros. Como hemos dicho leemos todas las cartas y si la pregunta o sugerencia es muy insistente la publicamos, pero también publicamos algo que, aunque sea único, es muy relevante. Muchas veces hasta tenemos que aclarar los errores, bromas o invenciones de otras revistas pero, bueno, sabemos que tenemos todavía errorcillos; lo que sí les podemos asegurar es que ponemos todo nuestro esfuerzo por evitarlos y así ya no lleguen cartas criticándonos y mucho menos con agresividad.

◆

Tuvieron una muy buena idea en hacer Street Fighter II Champion Edition, pero he jugado todas la Magic, Deltas, Aceleradas, etc. y no me gustaron y me cayeron mal, así que por favor sólo saquen la Champion y no la Turbo.

Bruce Lee Barrón Flores
SANTA CLARA COATITLAN



Nosotros también hemos jugado esas copias en arcadia y entendemos tu preocupación porque son horrorosas, pero seguramente nunca jugaste la arcadia original "Hyper Fighting" o sea Turbo original. La ventaja de esta versión es que la programó Capcom y es la versión en la que los peleadores están más parejos, así es que depende de la habilidad de los videojugadores el juego y no hay personajes invencibles como en los casos que mencionas.

◆

En su revista #6 año 2 me di cuenta de que con Ticket Master se podían pedir cartuchos y revistas pero nada más dicen el teléfono del D.F. pero ¿Cuál es el teléfono en el interior? Por favor se los pido.

José Rafael Sámano B.
ZAMORA, MICHOACAN.

Me gustaría que me dijeran cómo puedo conseguir las primeras ediciones de la revista.

J. H. H.
OAXACA, OAX.

Quisiera que me contestaran si podrán venderme números atrasados porque desafortunadamente no conocí la revista en sus inicios.

Arturo Zamora G.
SALTILLO, COAHUILA.

JUAN CARLOS GARZA PEÑA
LUIS ALONSO GARZA PENA.
MONTERREY, N.L.

Revistas atrasadas fue algo que desde hace mucho nuestros lectores nos pedían y, aunque nosotros no podemos venderlas, canalizamos esta inquietud para dar un excelente servicio y quién mejor que Ticket Master. El teléfono para toda la República Mexicana es el 91-5-325-9000 y tanto las revistas como los cartuchos tienen el mismo precio en el D.F. que en el interior.

◆

Queridos amigos de Club Nintendo, quisiera saber si van a salir juegos para la Bazzoka (Super Scope).

Hector Consuelo
MEXICO, D.F.

Claro que sí. Como mencionamos en nuestro número anterior vienen Battleclash II y Yoshi´s Safari.



◆

Hola amigos.
Les escribo porque quiero que me digan cómo proteger mi vista cuando juego el Nintendo. Por favor publiquen las respuestas porque esto les interesa a mis padres y a mí.

Fernando Perdomo
TLALNEPANTLA, EDO. DE MEX.

Como ya hemos dicho es conveniente estar al menos a 3 metros de distancia de la televisión y con las luces de la habitación encendidas. También es conveniente no darle demasiada brillantez, pero esto no sólo es al jugar sino también al ver la tele.

◆

Respecto a "los dichosos mapitas" pienso que algunas personas no los necesitamos



pero a otros jugadores los han de ayudar mucho y a mí en lo particular es lo que más me gusta de la revista junto con la "Bola de cristal"
Por cierto en el número de Junio en el cual hicieron hincapié en la ortografía escribieron mal mi nombre y pusieron Rocdrigo o Rocrigo López Avila y eso me sonó a paradoja, aunque es una utopía creer que nunca se equivocarán.

Rodrigo Lopez Avila
H. PUEBLA DE ZARAGOZA.

Qué bueno. Otro voto más a favor de los mapas. Por otro lado algunos lectores no entendieron exactamente lo que quisimos decir en el artículo sobre la ortografía. No decimos que no te puedes equivocar ni mucho menos que nosotros somos infalibles, pero sí puedes hacer todo lo necesario para tener los menos errores posibles como nosotros. Si de todos modos se te van, bueno por lo menos sabrás que le echaste ganas. Básicamente lo que queremos decir es que nunca debes decir: "Ya sé que está mal pero ni modo, así soy yo". Siempre debemos tratar de superarnos en TODO como dice nuestro amigo Néstor Jardiel Sánchez (Alf) de Huixtla Chiapas. En el caso de tu nombre más que un error ortográfico fue mecanográfico, y que esperamos que nunca más nos suceda nuestro querido Rodcrigo.

◆

Les quiero hacer una pregunta ¿Cómo se sienten haciendo la revista? (en el sentido de felices o tristes) Espero contesten mi carta.

Pedro Hernández Ramírez Resma
MEXICO, D.F.

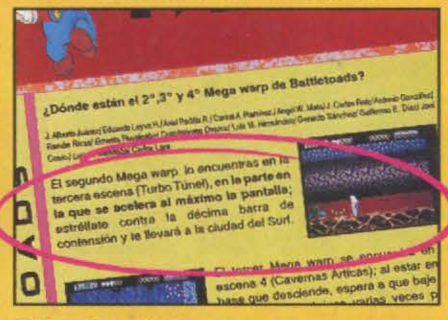
La verdad la primera vez que vimos tu pregunta nos pareció muy sencilla y sin chiste pero al leerla otra vez vimos que era muy interesante.
Hacer la revista a nosotros nos hace sentir supercontentos y orgullosos. No podemos imaginarnos a nosotros mismos haciendo esto mes a mes de mala gana. Esta es una clave del éxito: hacer lo que te toca con gusto.
Creemos que ésta es una importante razón por la que la revista ha podido ir superándose.

◆

En una de sus revistas vimos un truco de Battletoads para NES que en la etapa de la motos se tenía que estrellar en el obstáculo 10 para pasar la misión pero no funcionó ¿por qué?
PD. En honor de Axy y Spot le pusimos así a nuestros gatitos.

Alejandro, Gabriela, Daniel Doeschmann
CHIHUAHUA, CHIH.

2 números después aclaramos que es el 10º obstáculo pero más adelante, cuando la pantalla se acelera al máximo.


¿Dónde están el 2°,3° y 4° Mega warp de Battletoads?

El segundo Mega warp lo encuentras en la tercera escena (Turbo Túnel), en la parte en la que se acelera al máximo la pantalla; estréllate contra la décima barra de contensión y te llevará a la ciudad del Surf.

escena 4 (Cavernas Articas); al estar en ... base que desciende, espera a que baje ... varias veces ...

PD. Aquí a nuestros agentes secretos les dio mucho gusto pero tus gatitos deben estar bastante molestos. Por cierto no comentes esto pues puedes tener problemas con la Sociedad Protectora de Animales por la crueldad con que tratas a tus gatitos.

◆

Nos llegó una carta gigante que no pudimos incluir por su tamaño y porque muchas de sus preguntas o sugerencias o ya las respondimos o están siendo consideradas, pero nos parecieron muy interesantes estos dibujos... por cierto el cuarto más que dibujo parece foto.

ICOP
MEXICO, D.F.

◆



LOS RECORDS

SALON DE LA FAMA

SUPER MARIO BROS.
9'999,900
ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ
SUPER MARIO KART
ANTONIO TORAL 1'36"04 BOWSER
JOSE M. CASTRO E.1'22"50 CHOCO ISLAND II
T.M.N.T. IV
VICTOR R. PEREZ ROMERO 20'04"
JUAN ESPINOZA RAMOS 20'11"
GOAL!
YORDY R. GONZALEZ POJOL
MEXICO 99 - IRLANDA 3

AMERICAN GLADIATORS
FERNANDO A. BARRERA
ASTYANAX
CARLOS SIL
BART'S NIGHTMARE
FERNANDO A. BARRERA
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
FRANCISCO A. SIERRA SALGADO
BART VS. THE SPACE MUTANT
FRANCISCO A. SIERRA SALGADO
BART VS. THE WORLD
RICARDO FELIZ ACEVEDO
BATTLETOADS
ANGEL ANDRES AGUILAR
FRANCISCO DANIEL PEREZ M.
CARLOS SIL
PABLO ZARATE MILLAN
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON
VICTOR M. ARJONA CABRERA
BATTLETOADIN BATTLEMANIACS
VICTOR M. ARJONA CABRERA
BATMAN RETURNS
JOSUE ARROYO SALCEDO
FRANCISCO M. S. GAMA
SALOMON HADAD MARTINEZ
VICTOR R. PEREZ ROMERO
BATMAN RETURN OF THE JOKER
CARLOS SIL
BLASTER MASTER
FRANCISCO A. SIERRA SALGADO
BUBSY
JOSUE ARROYO SALCEDO
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
BULLS VS. BLAZERS
JOSE M. CASTRO ESQUIVEL
CASTELVANIA
CARLOS SIL
CASTLEVANIA IV
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
DUCK TALES
PABLO ZARATE MILLAN
ALFREDO ZARATE MILLAN
JUAN LUIS GARCIA RIVERA
DEATH VALLEY RALLY
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
DOUBLE DRAGON II
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
CARLOS SIL
DRAGON WARRIOR I-II-III-IV
FERNANDO A. BARRERA
FATAL FURY
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
FINAL FANTASY I-II
FERNANDO A. BARRERA
F.F. MISTYC QUEST
FERNANDO A. BARRERA
FINAL FIGHT
RICARDO FELIZ ACEVEDO
JOSE M. VELAZQUEZ CASTILLO
FLINTSTONES
JUAN JOSE MONTOYA GARCIA
GUARDIAN LEGEND
FERNANDO A. BARRERA
JOE & MAC
JOSE MANUEL CASTRO E.
KARATE KID
PABLO ZARATE MILLAN
MAGICAL QUEST
MARIO A. JIMENEZ BOJALIL
MEGA MAN II
PABLO ZARATE MILLAN.
ALBERTO ZARATE MILLAN
MEGA MAN III
PABLO ZARATE MILLAN
JUAN LUIS GARCIA RIVERA
MEGA MAN IV
CARLOS SIERRA ORTIZ
RICARDO FELIZ ACEVEDO
PABLO ZARATE MILLAN
ALBERTO ZARATE MILLAN
MEGA MAN 5
FERNANDO A. BARRERA
METROID
FERNANDO A. BARRERA
NINJA BOY 2
FERNANDO A. BARRERA
RAD RACER
JAVIER A. GARCIA R.
RESCUE RANGERS
JORGE GARCIA VILLANUEVA
ROBOCOP
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
ROBOCOP 3
PABLO ZARATE MILLAN
ROYAL RUMBLE
FERNANDO A. BARRERA
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
SNAKE'S REVENGE
FERNANDO A. BARRERA
SOUL BLAZER
H. BROS.
STAR FOX
JAVIER A. MIJANGOS RIOS
OSVALDO MARTINEZ VALENTINO
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
JOSE MARIANO VELAZQUEZ C.
VICTOR R. PEREZ ROMERO
FERNANDO SIERRA ORTIZ
STAR WARS
OSVALDO MARTINEZ V.
H. BROS.
PABLO ZARATE MILLAN
STREET COMBAT
OMAR VIGUERAS RAMOS
RENE AMADOR LOPEZ
STREET FIGHTER II
RENE AMADOR LOPEZ
RICARDO COLIN GARCIA
PABLO ZARATE MILLAN
ALBERTO ZARATE MILLAN
JUAN LUIS GARCIA RIVERA
SUPER BATTER UP
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
SUPER DOUBLE DRAGON
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
SUPER MARIO BROS. 1
FERNANDO A. BARRERA
JUAN JOSE MONTOYA GARCIA
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
SUPER MARIO BROS. 2
FERNANDO A. BARRERA
PABLO ZARATE MILLAN
JUAN LUIS GARCIA RIVERA
SUPER MARIO BROS. 3
FERNANDO A. BARRERA
JAVIER A. GARCIA R.
JUAN JOSE MONTOYA G.
PABLO ZARATE MILLAN
ALBERTO ZARATE MILLAN
JUAN LUIS GARCIA RIVERA
SUPER MARIO KART
RENE AMADOR LOPEZ
JOSE ROBLES VENTURA
SUPER MARIO WORLD
FERNANDO A. BARRERA
RENE AMADOR LOPEZ
RICARDO FELIX ACEVEDO
CARLOS SIL
PABLO ZARATE MILLAN
ALBERTO ZARATE MILLAN
JUAN LUIS GARCIA RIVERA
SUPER NINJA BOY
FERNANDO A. BARRERA
TALE SPIN
JUAN JOSE MONTOYA GARCIA
TAZ-MANIA
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
TETRIS
ALBERTO ZARATE MILLAN
PABLO ZARATE MILLAN
TINY TOONS
JAVIER A. GARCIA R.
JUAN JOSE MONTOYA GARCIA
JUAN LUIS GARCIA RIVERA
TINY TOONS II
JUAN JOSE MONTOYA GARCIA
T.M.N.T.
PABLO ZARATE MILLAN
T.M.N.T. II
JUAN JOSE MONTOYA GARCIA
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
CARLOS SIL
PABLO ZARATE MILLAN
ALBERTO ZARATE MILLAN
JUAN LUIS GARCIA RIVERA
T.M.N.T. III
JAVIER A. GARCIA R.
T.M.N.T. IV
FERNANDO A. BARRERA
RENE JESUS CARRILLO
JOSE ROBLES VENTURA
RICARDO FELIX ACEVEDO
ALAN ISLAS CITAL
GERARDO CIENFUEGOS M.
ANDRES BROTHERS ABARCA
EDUARDO MEDIANO CEPEDA
VICTOR R. PEREZ ROMERO
TOM & JERRY
JOSE M. CASTRO ESQUIVEL
CARLOS SIL.
T.T. BUSTER BUST LOSE
RENE AMADOR LOPEZ
MARENI PEREZ ROMERO
ULTRAMAN
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
ZELDA III
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL

AGRADECEMOS LA COLABORACION ESPECIAL DE **GILBERTO IZQUIERDO** POR SUS ILUSTRACIONES PARA EL **NUMERO 7** Y PARA EL NUMERO **ESPECIAL** DE **STREET FIGHTER II.**

PARA ESTE NUMERO COLABORARON:
MAICO CORDOVA H.
SPY
LINK II
OSVALDO VALENCIA MENDEZ
PAUL JURADO
EMMANUEL YORK NIETO
ZARUR ALBERTO ALCARAZ

RESPONDIMOS A:
EDUARDO CARDONA ESCAMILLA
DANIEL BAÑUELOS RODRIGUEZ
BRAULIO MIRELES HERNANDEZ
ALEJANDRO VALENCIA MENDEZ
JORGE PICAZO FLORES
J. MANUEL MORENO GARCIA
ANTONIO EFRAIN GONZALEZ G.
RENE AMADOR LOPEZ
LUIS FRANCO LUNA S.
JOE WILLIAMS S.
IVAN R. LOZANO OLIVAS
HECTOR R. GUERRA
JOEL ENRIQUE P. MUÑOZ
DIEGO EMMANUEL ARISTA
M. ANTONIO JASSO
RAFAEL CAMACHO
JUAN PABLO GARCIA M.
LUIS ALBERTO H. BUENDIA
SAID CHAPARRO LOPEZ
RAUL PEREGRINA
JUAN H. KLÜNDER
LUIS ALBERTO GARCIA
SERGIO DE GANTE
RAMON RIVAS ROSALES
RAUL HERRERA MARTINEZ
MIGUEL HERRERA MARTINEZ
SERGIO CAMACHO LEON
LUIS ALBERTO LERMA C.
JOSE Y ABRAHAM PAREDES
JORGE MORALES OSUNA
ORLANDO RIVERA PONCE
SLASH G. N. R.
RAMSES SALAZAR R.
ALDO MIGUEL MARCELINO
RICARDO VAZQUEZ MEDINA
A. GAYTAN M.
LUIS GUSTAVO BALLESTEROS
VICTOR HUGO CIRO PINEDA
ALFREDO JESUS SIORDIA A.
ROMAN MONTES BELTRAN
JULIO CESAR MERCHOR
MIGUEL GONZALEZ DELGADO
JAIME FLORES
JOEL E. MARTINEZ L.
RENE RAFAEL LOPEZ
JOEL ALMEIDA DE LA TORRE
MARCO A. MARTINEZ
LUIS FERNANDO CALDERON
LIVIO ALBERTO NAVA P.
HECTOR ALEJANDRO AREVALO
MARIO EDUARDO OCHOA
SAUL ALBERTO LOPEZ
CAE
LUIS RAUL SALCEDO
MARCO A. DE LA FUENTE
CARLOS RODRIGO ORTEGA
DAVID GONZALEZ ARANDA
OMAR OJEDA M.
MIGUEL ANGEL MORA
GARARDO AGUILAR ARELLANO
RODRIGO JOSE ALVAREZ
DANTE I. SERRANO ENRIQUEZ
ANDRES ORTEGA JIMENEZ
MARDEN ARCHIGA CAPETILLO
JOSE DE JESUS GOMEZ
CAROLINA ZARDAIN RICART
EMMANUEL PALOMEQUE
JUAN PABLO BAZ
MARCO ANTONIO MENDEZ R.
ARMANDO COLIN ESPINOZA
J. R. MEJIA
EDGAR R. TOLEDO
EDUARDO

DAMOS LAS GRACIAS A:
BENITO DEL MONTE M.
GERARDO VAZQUEZ BUSTOS
FITTI
EDGAR Y FELIPE BALLADO
DULCE MARIA LEYVA
BRENDA MAYELA ANAYA
CARLOS GILARDO VELAZQUEZ H.
JORGE VALTIERRA ZAMUDIO
PAUL LOZANO ROMERO
JORGE G. MARTINEZ LAREDO
DIETER GUNTHER RUIZ
JULIO CESAR MOLINA
PEDRO MIGUEL VARGAS
ORLANDO ANDRES LOPEZ
RICARDO DEL VALLE
ULISES MARTINEZ CASTRO
ISRAEL ORTEGA M.
ALEJANDRO ARCHUNDIA
GONZALEZ
DAVID OMAR DOMINGUEZ
CLAUDIA, PATY Y HUGO
GONGORA
EMIL G. VON ROTH R.
ROBERTO PADILLA PEREZ
ROBERTO JOSE GOMEZ
JUAN IGNACIO DE LA CRUZ
CARLOS A. CASTRO FLORES
CRISTIAN EMMANUEL C.
ALONSO PEREZ GONZALEZ
ANTONIO E. GONZALEZ
MANUEL CHONG
POWER BROS. TAG TEAM
JAIME A. BARDA
JORGE TEREIRO
LENIN CASTELAN
ARMANDO PRECIADO P.
F. DANIEL PEREZ MORALES
TAXGATHERER
CESAR QUIJADA
MARCO ELI FERNANDEZ F.
OSCAR A. ESCALONA C.
OSWALDO VALENCIA MENDEZ
BULL
ENRIQUE NUNÑEZ HERNANDEZ
ALEJANDRO RAMOS ARIZPE
LUIS GUSTAVO BALLESTEROS
ALEJANDRO TELLEZ GUEVARA
RAFAEL RUIZ MARQUEZ
DAVID SILVA
JORGE E. ALVAREZ M.
FERNANDO PEREZ MARTINEZ

NUESTRA PORTADA

MORTAL KOMBAT®

Desde hace aproximadamente 7 meses que en Club Nintendo anunciamos la conversión del título Mortal Kombat para Super NES muchas cartas nos han pedido información acerca de este juego, ¿Estará igual al arcadia?, ¿Tendrá todos los movimientos?, ¿Y qué onda con los fatalities?, pues en este mes Acclaim saca Mortal Kombat para Super NES y Game Boy y aquí te presentamos un pequeño reporte del juego en cuestión, donde encontrarás respuesta a muchas de tus dudas y cómo se realizan los movimientos especiales de cada personaje (que para la versión de SNES son iguales). Pues bien comencemos este reportaje en "NUESTRA PORTADA" sobre uno de los juegos más esperados este año, primero con Super NES y luego Game Boy.

HISTORIA

Hace 500 años el torneo Shaolin era una competición de honor y gloria, donde un misterioso contendiente llamado Shang Tsung ganó el título. Lo que no sabían los monjes Shaolin es que al ganar Shang Tsung no sólo tomaba la vida, sino también el alma de la persona a la que derrotaba; eso fue hasta que Shang Tsung perdió su título ante Kung Lao, un extraordinario peleador Shaolin que lo derrotó; esto hizo que Shang se volviera prematuramente viejo, y a la muerte de uno de los maestros del torneo él ocupó su lugar y fue así como invitó a Goro, un ser de otra dimensión, a participar en el torneo para que derrotara a Kung Lao.

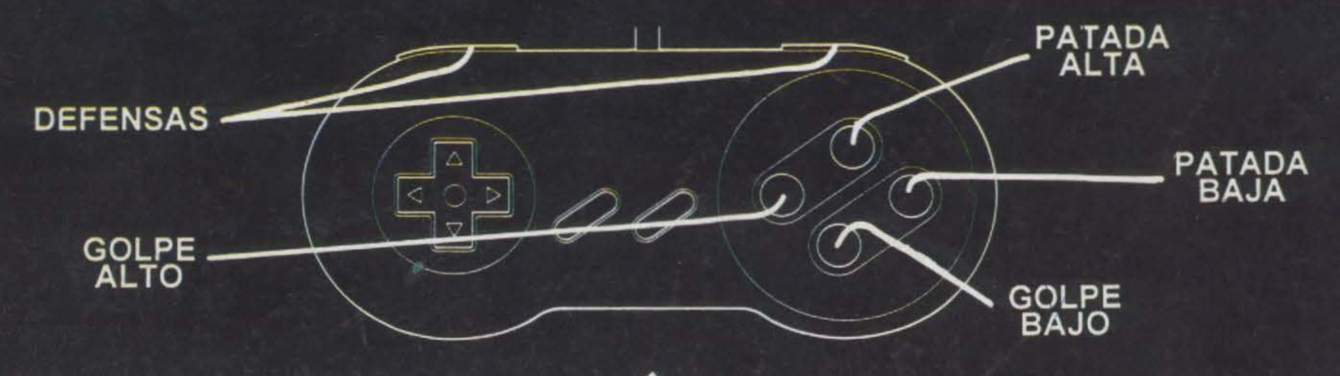


Desde entonces en los últimos 500 años, el torneo se ha tornado más violento, pero esta vez parece que será diferente...

En Mortal Kombat puedes elegir entre 7 diferentes peleadores, todos con golpes y movimientos especiales; aquí veremos una pequeña introducción de cada uno.

EL CONTROL

Las funciones de cada peleador están determinadas por 5 botones que se acomodan en esta forma en el control cuando lo prendes.





JOHNY CAGE (nombre real: John Carlton)

Edad: 29
Cabello: Café
Ojos: Azules
Peso: 200 libras.

El es una superestrella de Holywood que decide acudir al torneo para mostrar que su arte no es fingido; él está muy orgulloso de su "Shadow Kick" además de que es muy ágil tanto en tierra como en el aire; en el camino a la isla de Shang Tsung surgió una muy fuerte enemistad con Kano.

GOLPES DE CAGE

GOLPE ALTO		
DE LEJOS	DE CERCA	AGACHADO
500 pts.	2000 pts.	2000 pts.

PATADA ALTA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	2000 pts.	500 pts.

PATADA BAJA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	1000 pts.	500 pts.

GOLPE BAJO		
DE LEJOS	DE CERCA (AGARRON)	AGACHADO
500 pts.	5000 pts.	2000 pts.

SALTANDO			
GOLPE VERTICAL	GOLPE AL FRENTE	PATADA VERTICAL	PATADA AL FRENTE
1000 pts.	1000 pts.	2000 pts.	2000 pts.





GOLPES ESPECIALES



GREEN FLAME:
Ideal para presionar enemigos a distancia: **Atrás, adelante, B**

SHADOW KICK:
Una patada muy rápida que toma a los enemigos por sorpresa y muy útil en golpes dobles. **Atrás, Adelante y A**



SLIPT PUNCH:
Años de práctica le dan a Cage la elasticidad necesaria para sorprender a sus enemigos.
Botones B y R al mismo tiempo.





FINISHING MOVE (nuevo): Johny tiene una gran fuerza en sus piernas y en este movimiento lo demuestra.
Cerca del Rival:
Adelante, Adelante, Adelante, Y

Cage es un jugador que da sus golpes muy rápido; con cada peleador te vamos a dar jugadas muy básicas para que comiences a dominar el juego (como nuestro prototipo no tenía terminada la movilidad al 100% sólo te hablaremos de las jugadas que salían) claro, si tú no has jugado la versión arcadia.

Debido a que Cage ejecuta muy rápido sus golpes y patadas saltando, puedes sorprender a un enemigo que se encuentra cerca de ti si saltas e inmediatamente marcas patada o puño.





Esta jugada es muy famosa en arcadia, trata de caerle a tu enemigo con una patada tratando de marcarla lo más cerca posible, entonces inmediatamente salta marcando puño y después de que diste el golpe realiza la secuencia de GREEN FLAME o SHADOW KICK para un tercer golpe, esta jugada sale muy fácil en una esquina y es básico que la domines, ya que de aquí se derivan otras combinaciones.









Si sorprendes a un enemigo en el aire puedes aprovechar para que cuando caigas marques inmediatamente otra patada saltando para volver a conectar a tu enemigo y rebotarlo en el aire. →





KANO

Edad: 35
Cabello: Negro
Ojos: Uno negro, uno infrarojo (implantado)
Peso: 205 libras.

Kano es el líder de una organización criminal con miembros en todo el mundo llamada "Black Dragon". El entra al torneo porque desea quedarse con todo el oro de Shang Tsung y su isla que le serviría muy bien como base; él es un hombre despiadado que demuestra su odio contra el mundo al pelear.

GOLPES DE KANO

GOLPE ALTO		
DE LEJOS	DE CERCA	AGACHADO
500 pts.	2000 pts.	2000 pts.

PATADA ALTA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	2000 pts.	500 pts.

PATADA BAJA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	1000 pts.	500 pts.

GOLPE BAJO		
DE LEJOS	DE CERCA (AGARRON)	AGACHADO
500 pts.	5000 pts.	2000 pts.



SALTANDO			
GOLPE VERTICAL	GOLPE AL FRENTE	PATADA AL FRENTE	PATADA VERTICAL
1000 pts.	1000 pts.	2000 pts.	2000 pts.

GOLPES ESPECIALES

CANNONBALL:¿No será KANOnball? Kano se arroja contra un enemigo girando a gran velocidad: **Girando el control 360°**





KNIFE: En este torneo se vale de todo ¿quién va a reclamar por un inocente cuchillito? **R (Mantenerlo) Atrás, adelante.**

Finishing Move: En este movimiento se notó lo sádico que es este tipo: **Atrás, abajo, adelante, B**







← Kano es un peleador un poco lento, parte de su éxito radica en tratar de sorprender a alguien con el Cannonball, aunque al igual que Cage él también es rápido al saltar y marcar un golpe; esto es muy bueno para presionar al rival o escapar si estás acorralado.

Un buen movimiento doble de Kano, requiere que domines bien el giro; brinca hacia tu enemigo y dale una patada marcándola lo más abajo posible y al momento de hacer contacto marca el Cannonball para hacer que alcances al enemigo antes de que caiga. →







Pero ten cuidado ya que el Cannonball es un arma de dos filos, ya que si lo marcas muy predecible y tu adversario se da cuenta sufrirás de un terible contra-ataque. ↓











RAYDEN

Edad: Eterno
Cabello: Negro
Ojos: No tiene (sólo parece)
Peso: 350 libras.

Rayden es el Dios del Trueno. El aceptó la invitación hecha personalmente por Shang Tsung con el objetivo de acabar con la "pobre magia negra" (como él la llama) de Tsung; él, como Dios del Trueno, no tiene piedad alguna y es muy poderoso.

GOLPES DE RAYDEN

GOLPE ALTO		
DE LEJOS	DE CERCA	AGACHADO
500 pts.	2000 pts.	2000 pts.

PATADA ALTA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	2000 pts.	500 pts.

PATADA BAJA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	1000 pts.	500 pts.

GOLPE BAJO		
DE LEJOS	DE CERCA (AGARRON)	AGACHADO
500 pts.	5000 pts.	2000 pts.

SALTANDO			
GOLPE VERTICAL	GOLPE AL FRENTE	PATADA VERTICAL	PATADA AL FRENTE
1000 pts.	1000 pts.	2000 pts.	2000 pts.



GOLPES ESPECIALES



SUPER MAN.- Rayden se puede arrojar con gran fuerza hacia sus enemigos estrellándolos contra una esquina.
Atrás, atrás, adelante.

TELEPORT.-Una forma legal de sorprender a tu contrincante o huir.
Abajo, arriba.



LIGHTING THROW

Una increíble descarga de electricidad que pondría a un SNES a trabajar... por 2 años.
Abajo, adelante, B





FINISHING MOVE.- Con una fuerte descarga eléctrica Rayden pulveriza a sus enemigos.
Adelante, atrás, atrás, atrás, Y.
(Se debe estar cerca del contrincante al empezar)

Rayden tiene la misma cualidad que Kano y Cage de que si saltas y rápido presionas puño podrás sorprender a un enemigo o salir si estás acorralado (recuerda que cuando pegas y aunque tu rival ponga defensa su línea de energía disminuirá, así que este golpe lo puedes usar como una técnica de ataque). →



Basados en la técnica de caer sobre el enemigo marcando una patada cada que tocamos el piso, hay otra jugada de parte de Rayden: brinca hacia el enemigo y marca la patada como te mencionamos, inmediatamente que hagas contacto marca el "Super Man" (por cierto, ese nombre no se lo pusimos nosotros, fue Acclaim) para tomar al enemigo cuando está en el suelo. →







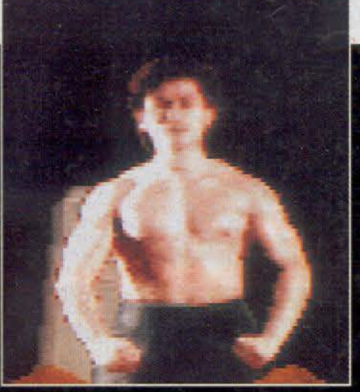
Rayden tiene un ligero problema contra Scorpion cuando usa su Super Man, ya que si falla al realizarlo puede recibir una desagradable sorpresa. →







Este peleador en especial tiene una buena variedad de golpes dobles y triples, pero como ya habíamos dicho, el prototipo aún se hallaba bajo desarrollo (era lenta la respuesta del control) preferimos mencionar sólo lo que realmente salía en nuestro prototipo.



LIU KANG

Edad: 24
Cabello: Negro
Ojos: Cafés
Peso: 185 libras.

Liu Kang es un Shaolin que entró al torneo en representación de todos los templos Shaolins de China; él ha oído leyendas acerca de Shang Tsung y sus diabólicos rituales por lo que está decidido a acabar con él por la salud de un torneo que en años pasados era noble. El es un peleador muy rápido en sus movimientos en tierra y poderes especiales, pero en su lucha áerea no es muy bueno.

GOLPES DE LIU KANG

GOLPE ALTO		
DE LEJOS	DE CERCA	AGACHADO
500 pts.	2000 pts.	2000 pts.

PATADA ALTA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	2000 pts.	500 pts.

PATADA BAJA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	1000 pts.	500 pts.

GOLPE BAJO		
DE LEJOS	DE CERCA (AGARRON)	AGACHADO
500 pts.	5000 pts.	2000 pts.

SALTANDO			
GOLPE VERTICAL	GOLPE AL FRENTE	PATADA VERTICAL	PATADA AL FRENTE
1000 pts.	1000 pts.	2000 pts.	2000 pts.



GOLPES ESPECIALES

FLYING KICK.- Una patada tan rápida que no hay enemigo que no haya sido sorprendido por ella.
Adelante, Adelante, X





FISHING MOVE.- La gran velocidad de Kang le permite lograr una rápida patada de tijera seguida de un Upper Cut.
Giro de 360° al control empezando por adelante.

FIRE VOLT.- Liu Kang puede arrojar una rápida bola de fuego capaz de quemar hasta los huesos.
Adelante, Adelante, Y



Como te habíamos dicho, la Flying Kick de Liu Kang es muy rápida y entra después de otro golpe; salta hacia el enemigo y marca una patada lo más abajo que puedas e inmediatamente marcar la Flying Kick y golpearás a tu enemigo antes de que toque el suelo. →







Si marcas tu defensa en el momento justo y sólo presionas un instante el botón L ó R podrás detener ataques por arrriba e inmediatamente contra-atacar, un ejemplo claro con Liu Kang es que tú puedes detener ataques por arriba e inmediatamente marcar una Flying Kick y golpearás a tu enemigo antes de que toque el suelo. →









← ¡Hey!, ¿quién es este individuo de traje verde parecido a Scorpion y Sub-Zero?, tal vez sea el legendario peleador Reptil. Pelear contra él significa un gran honor pero cuesta trabajo lograrlo, tal vez al final del reporte te hablemos de él... tal vez.



SCORPION

Edad: 32
Cabello: Negro
Ojos: Varían
Peso: 210 libras.

Scorpion es el espíritu de una persona que en vida fue asesinado por Sub-Zero; él cambió su paz eterna por una eterna penitencia: El quiso poder volver a la tierra para vengar su muerte. En vida dejó a una esposa y un hijo, así que su participación en el torneo sólo es para buscar y obtener venganza contra Sub-Zero... lo demás no importa.

GOLPES DE SCORPION

GOLPE ALTO		
DE LEJOS	DE CERCA	AGACHADO
500 pts.	2000 pts.	2000 pts.



PATADA ALTA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	2000 pts.	500 pts.



PATADA BAJA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	1000 pts.	500 pts.

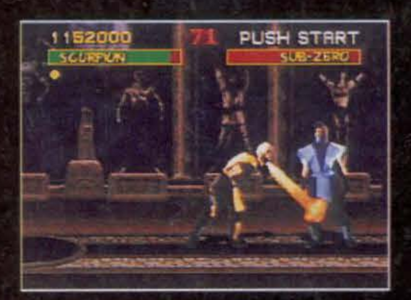
GOLPE BAJO		
DE LEJOS	DE CERCA (AGARRON)	AGACHADO
500 pts.	5000 pts.	2000 pts.

SALTANDO			
GOLPE VERTICAL	GOLPE AL FRENTE	PATADA VERTICAL	PATADA AL FRENTE
1000 pts.	1000 pts.	2000 pts.	2000 pts.

GOLPES ESPECIALES

VAN DAM SPEAR.- Cuando un enemigo pretende escapar es capturado por este arpón.
Atrás, Atrás, B





FINISHING MOVE.- Con fuego del mismísimo infierno, Scorpion calcina a sus enemigos.
A una distancia aproximada de 2 cuerpos del enemigo, presiona y mantén R , Arriba, Arriba.

TELEPORT.- Cuando un enemigo se halla del otro extremo de la pantalla puede ser sorprendido por un buen golpe en la cara.
Abajo, Atrás, Y



Como la Van Dam Spear es un movimiento fácil de ejecutar la puedes incluir en una jugada doble: cae con patada a un enemigo marcándola lo más abajo posible, entonces al momento de hacer contacto marca el Van Dam Spear y se clavará al enemigo antes de que caiga al suelo. ↓







Con el Fishing Move no es necesario usar el block. Si tú saltas verticalmente a la distancia que debe ser y en el aire presionas muchas veces arriba, al caer ejecutarás el movimiento. También lo lograrás si presionas muchas veces cualquiera de los 2 golpes y al mismo tiempo haces el control hacia arriba.









SUB - ZERO

Edad: 32
Cabello: Negro
Ojos: Cafés
Peso: 210 libras.

SUB ZERO es un miembro de un raro grupo de Ninjas Chinos conocidos como Lin Kuei. El es un mercenario que entró al torneo, ya que un enemigo de Shang Tsung le pagó una gran cantidad de oro para que lo eliminara; lo que él no sabe es que se encontrará con un gran enemigo en el torneo.

GOLPES DE SUB-ZERO

GOLPE ALTO		
DE LEJOS	DE CERCA	AGACHADO
500 pts.	2000 pts.	2000 pts.

PATADA ALTA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	2000 pts.	500 pts.

PATADA BAJA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	1000 pts.	500 pts.

GOLPE BAJO		
DE LEJOS	DE CERCA (AGARRON)	AGACHADO
500 pts.	5000 pts.	2000 pts.

SALTANDO			
GOLPE VERTICAL	GOLPE AL FRENTE	PATADA VERTICAL	PATADA AL FRENTE
1000 pts.	1000 pts.	2000 pts.	2000 pts.



GOLPES ESPECIALES

SLIDE.- Al barrerse, Sub-Zero puede evitar ataques por arriba como el Knife de Kano o el Lighthing Throw de Rayden.
Atrás, B, A, R (simultáneos)





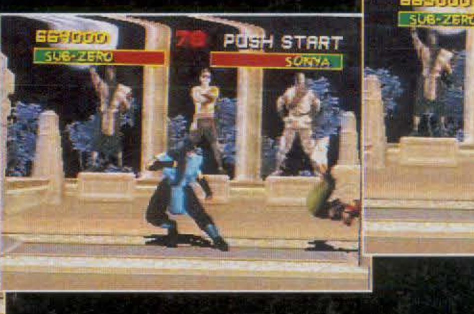
FREEZE.- Sub-Zero puede invocar una bola de hielo capaz de congelar a sus enemigos por unos segundos.
Abajo, Adelante, B

FINISHING MOVE.- Un nuevo finishing move, Sub-Zero congela a sus enemigos y después los deshace.
Adelante, Abajo, Adelante Y.

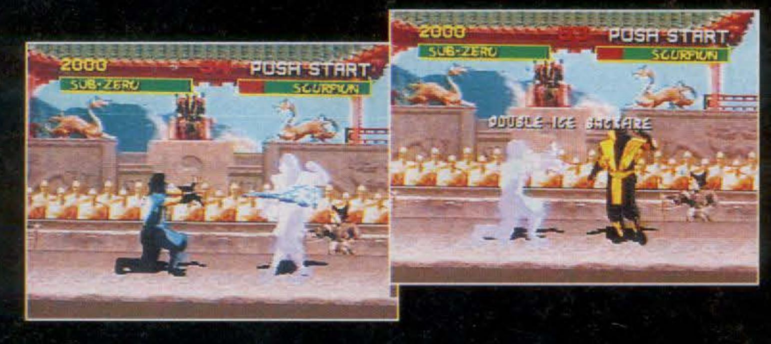


Y para variar, una técnica cayendo con patada (por cierto, ésta es la más fácil de realizar); cáele a tu enemigo con patada (marcándolo lo más abajo posible) cuando toques el suelo realiza el Slide y así barrerás al enemigo. →









← Ten cuidado cuando congeles a un enemigo ya que estando congelado si le arrojas otro Freeze tu enemigo se recuperará y el que se congele serás tú.

TEST YOUR MIGHT

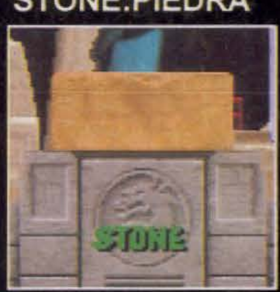
Cada 5 rounds tendrás oportunidad de entrar a una escena de Bonus llamada Test your Might, ahí verás que debes romper diferentes objetos para obtener puntos, (la fuerza la acumulas presionando repetidamente los golpes de ataques bajos y activas el golpe con L o R). Estas son las cosas que rompes:



WOOD: MADERA

☯ **SIGUE →**

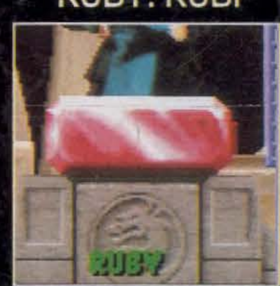
STONE:PIEDRA





STEEL: ACERO

RUBY: RUBI





DIAMOND: DIAMANTE

SONYA BLADE

Edad: 25
Cabello: Rubio
Ojos: Azules
Peso: 140 libras.

Sonya tiene el grado de teniente dentro de un escuadrón de misiones especiales dentro del ejército de los Estados Unidos; su hermano gemelo (también teniente) fue asesinado por Kano 2 años atrás y desde entonces anda tras él. Ella y su escuadrón fueron capturados por los guardias de Shang Tsung en la isla y fue obligada a participar en el torneo para salvar su vida y la de sus compañeros.

GOLPES DE SONYA

GOLPE ALTO		
DE LEJOS	DE CERCA	AGACHADO
500 pts.	2000 pts.	2000 pts.

PATADA ALTA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	2000 pts.	500 pts.

PATADA BAJA			
DE LEJOS	DE CERCA	más control hacia atrás	AGACHADO
2000 pts.	5000 pts.	1000 pts.	500 pts.

GOLPE BAJO		
DE LEJOS	DE CERCA (AGARRON)	AGACHADO
500 pts.	5000 pts.	2000 pts.



SALTANDO			
GOLPE VERTICAL	GOLPE AL FRENTE	PATADA AL FRENTE	PATADA VERTICAL
1000 pts.	1000 pts.	2000 pts.	2000 pts.

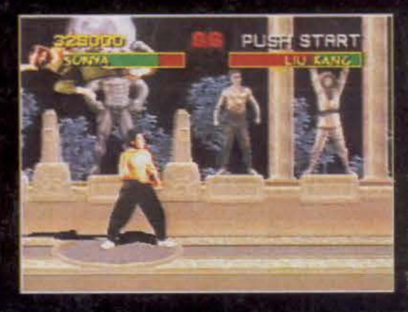


GOLPES ESPECIALES



RING TOSS.- Ella también puede arrojar energía corporal como casi todos los demás participantes del torneo.
Atrás, Atrás, B

SQUARE WAVE FLIGHT.-
Este golpe es muy bueno para recibir enemigos que saltan hacia ti.
Adelante, Atrás, Y



SCISSOR GRAB.-
Gracias a su gran flexibilidad y fuerza, Sonya puede arrojar a los enemigos sujetándolos con sus piernas.
Abajo, B, A, R (al mismo tiempo)



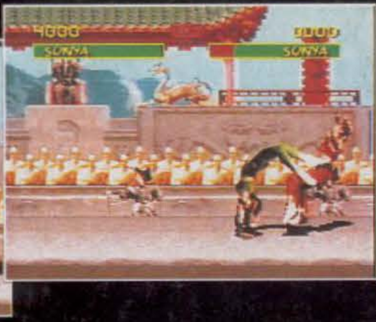


FISHING MOVE.-
¿Quién quiere que Sonya le mande un besito?
Adelante, Adelante, Atrás, Atrás, R.

Cuando Sonya patea saltando a un enemigo y éste se encuentra muy a la orilla puedes sujetarlo antes de que caiga al suelo con el Scissor Grab. →











← El Scissor Grab es un arma muy útil pero si fallas al realizarla te expones a un contra-ataque del enemigo si estás algo retirado del enemigo y él pone defensa o fallas para agarrarlo, pero si lo haces cerca de él es casi seguro que lo agarres aunque ponga defensa.

REGLAS DELTORNEO

Para participar en el torneo tú debes elegir a un peleador; al principio deberás luchar en modo clásico de eliminación contra los otros 6 participantes (el primero que gane 2 de 3 rounds avanza a la siguiente pelea), el séptimo round deberás enfrentarte contra tu alter ego (es decir, tu otro yo) si "te vences" tendrás la oportunidad de pasar a la segunda fase del torneo que son los "endurance".





Los endurance parecen rounds normales, pero cuando vences a tu enemigo una gran flama lo desaparece e inmediatamente otro aparece, ¡son dos enemigos en un solo round y con una sola línea de energía para derrotarlos! Debes pasar 3 diferentes endurance para pasar a la tercera y última etapa del torneo.











Goro y Shang Tsung esperan a los peleadores que hayan completado las 2 primeras partes del torneo; hay que recordar que Goro ha permanecido invicto los últimos 500 años y que Shang Tsung toma las almas de los competidores vencidos, lo que indica que te las verás contra un rival con muchas personalidades.

Al momento de leer este reporte seguro ya estará a la venta Mortal Kombat. Al prototipo le encontramos detalles de movilidad y valores de golpes, así como un poco de creatividad al nuevo fatality de Cage (está horrible); el de Sub-Zero y Rayden están "pasables", pero como decíamos esos son detalles que ojalá sean afinados en la versión final.

¡Hey!, ¿y qué pasó con Reptile?
Seguramente si tú leíste después de lo de Liu Kang que ibamos a decir cómo pelear contra Reptile, inmediatamente te saltaste todo lo demás hasta aquí. (Ya sabíamos que eres impaciente como nosotros) Bien, pues así se saca Reptile:

Cuando llegues al pit debes checar muy bien la luna, ya que ahí debe aparecer una figura cualquiera; si aparece debes vencer al enemigo de ahí en doble flawless (es decir 2 rounds perfect) sin utilizar el botón de defensa y haciéndole el Finishing Move.→





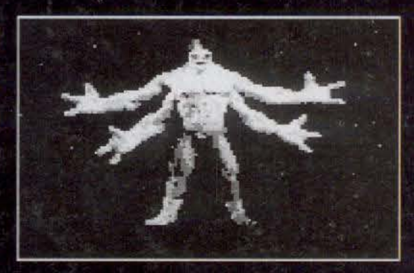
←Si lo hiciste correctamente unas palabras aparecerán y después bajarás al fondo del pit, donde te las verás contra este famoso personaje que tiene los poderes de Sub-Zero y Scorpion.

Si lo vences obtendrás un super bonus de 10,000,000 pero para hacerte acreedor de esta gran cantidad de puntos debes hacerle el Finishing Move.→





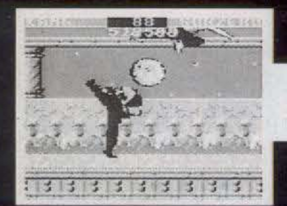
MORTAL KOMBAT®



Y después de ver un análisis de la versión de SNES, nos iremos al sistema portátil de Nintendo para echarle un ojito al Mortal Kombat GB; la historia del torneo es la misma, así como la historia de cada peleador (por cierto, la versión de Game Boy no incluye a Johnny Cage) así que vayamos directo al grano:

MOVIMIENTOS EN EL GB

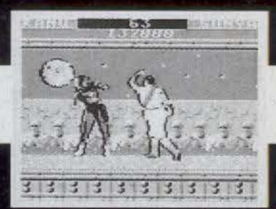
Seguramente tú te estarás preguntando cómo realizar los golpes que se logran con 4 botones en el SNES con sólo 2 en el Game Boy, pues aquí te mostramos los movimientos que realiza cada uno de los 6 jugadores.



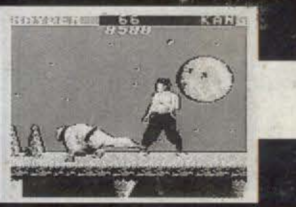
Patada: Botón A



Golpe: Botón B



Defensa: Botón A+B



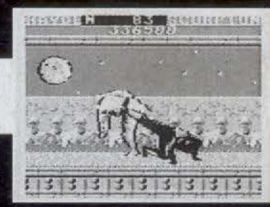
Barrida: Atrás + B



Patada al Rostro: Adelante + B



Upper Cut: Abajo + A



Patada Baja: Abajo + B



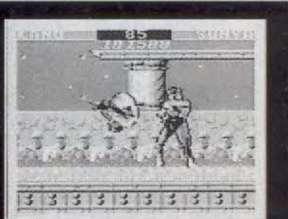
Rodillazo: Cerca Contrincante + A

LOS PELEADORES

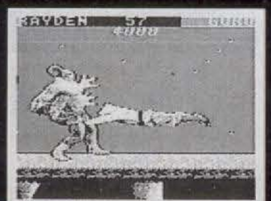
Ahora vamos a ver cada uno de los 6 peleadores del torneo en Game Boy. Como ya hemos hablado de sus historias en la parte de SNES y acabamos de decir cómo se hacen los golpes diremos solamente cómo se hacen los movimientos especiales de cada personaje.



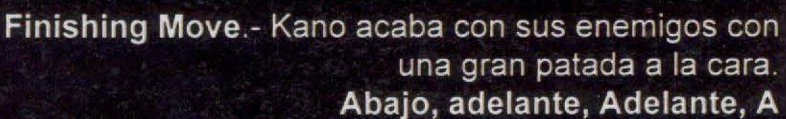
KANO



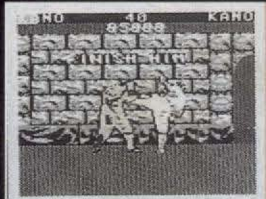
Cannonball.- Un buen movimiento para golpear enemigos a cualquier distancia:
Adelante, Abajo, Atrás



Knife.- Este poder es más efectivo cuando el enemigo está alejado
Atrás, Adelante, B

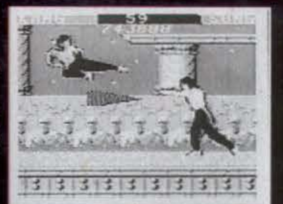


Finishing Move.- Kano acaba con sus enemigos con una gran patada a la cara.
Abajo, adelante, Adelante, A

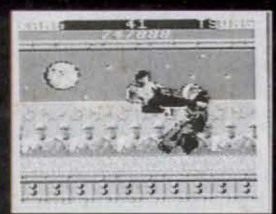




LIU KANG

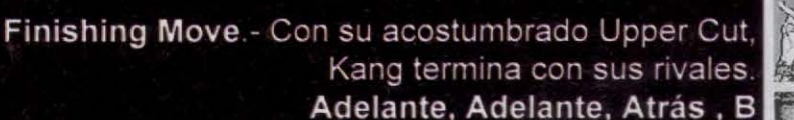


Fire ball.- Al igual que el "knife" de Kano, este poder es mejor cuando lo haces de lejos.
Atrás, Atrás, B



Flying Kick.- Con esta patada puedes sorprender al enemigo.
Adelante, Adelante, Adelante, A

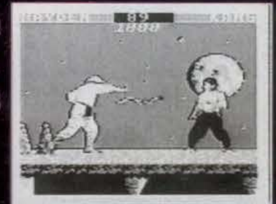




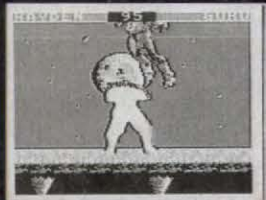
Finishing Move.- Con su acostumbrado Upper Cut, Kang termina con sus rivales.
Adelante, Adelante, Atrás , B



RAYDEN

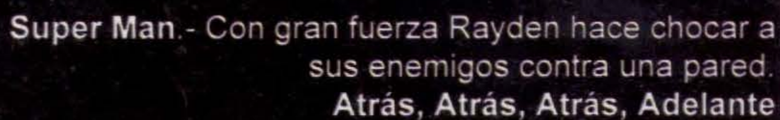


Lighting Throw.- una fuerte descarga eléctrica contra tu enemigo.
Atrás, Adelante, B



Teleport.- Rayden puede huir cuando la situación se pone muy peligrosa.
Abajo, Adelante





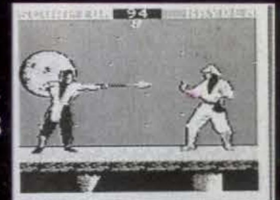
Super Man.- Con gran fuerza Rayden hace chocar a sus enemigos contra una pared.
Atrás, Atrás, Atrás, Adelante



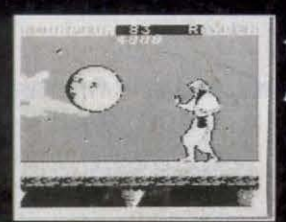
Finishing Move.- Si el Lighting Throw te parece una fuerte descarga, espera a ver este.
Atrás, adelante, Abajo, Defensa Arriba



SCORPION



Harpoon.- Si el enemigo no se acerca por la buena...
Atrás, Atrás, B



Teleport.- Es muy fácil sorprender a alguien con este golpe.
Adelante, Abajo, B



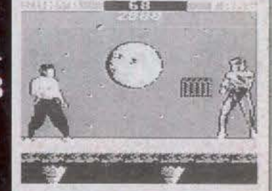
Finishing Move.- Scorpion quema a sus enemigos "hasta los huesos"
Adelante, Adelante, Adelante, defensa
(debes estar a una distancia prudente)



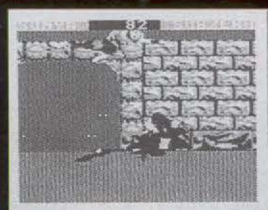
SONYA



Ring Toss.- Fuerza corporal que va contra el otro peleador. **Atrás, Atrás, B**







Square Wave Flight.- Para golpear a un enemigo que salte hacia adelante o atrás. **Adelante, Atrás, Atrás, Adelante**





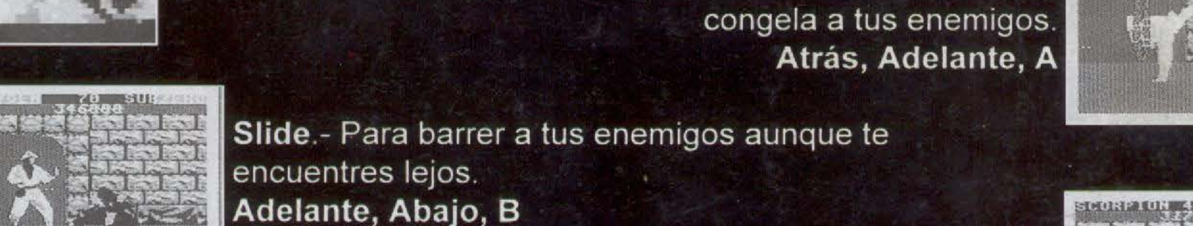
Scissor Grab.- Si estás cerca de un enemigo puedes agarrarlo y azotarlo contra el piso. **Abajo, Defensa Arriba**



Finishing Move.- **Atrás, Atrás, Adelante block.**

SUB-ZERO





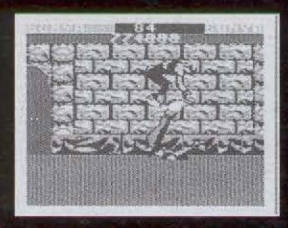
Freeze.- Una onda polar sacada de quién sabe dónde que congela a tus enemigos. **Atrás, Adelante, A**

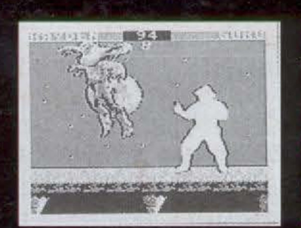
Slide.- Para barrer a tus enemigos aunque te encuentres lejos. **Adelante, Abajo, B**



Finishing Move.- Este golpe muestra la furia de Sub-Zero. **Adelante, Abajo, Adelante, B**





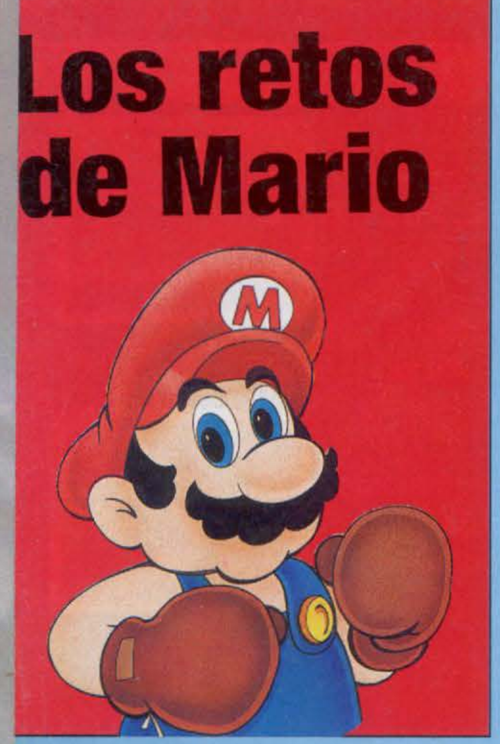


Básicamente en el modo de torneo Mortal Kombat de Game Boy es igual que la versión de SNES donde deberás luchar contra los otros 5 peleadores y en el sexto round el mirror match (contra tu alter ego) para después ir a los endurance (2 enemigos por round) y al final tratar de vencer a Goro y Shang Tsung.

Mortal Kombat en Game Boy tiene buenos gráficos pero sin lugar a dudas lo que más le "duele" es la movilidad, los enemigos son fáciles de trabar y sacar los poderes es un triunfo. Lastima de adaptación de un juego tan popular.



Los retos de Mario





045 STREET FIGHTER II TURBO

Esta es la foto al terminar SFII Turbo en nivel 7 sin perder un solo round. Si nos la envías con cualquier personaje, habrás respondido este difícil reto.

046 SUPER MARIO WORLD

¿Cómo se le hace para que un koopa no te dañe?

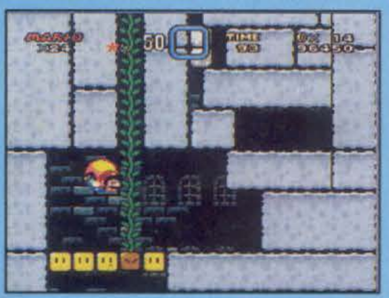


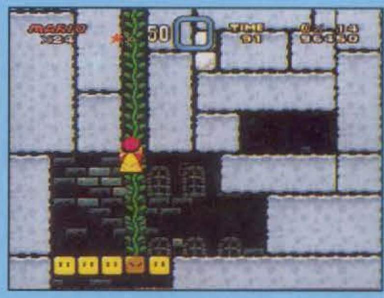


RESPUESTAS

041 Super Mario World

¿Cómo logras que Mario se encuentre volando en este pequeño hueco de la pantalla?
Primero encarrérate y vuela, no importa que choques con el techo, el objetivo es que volando pases por la planta y te subas sin soltar el botón Y, llega al hueco de arriba y al soltarte de la planta seguirás en posición de vuelo.







Contestaron correctamente: Alejandro Méndez Ortiz y Cristian Ruiz A. + J. Héctor Klünder Ortiz + Genaro Santillán + Erick Vargas Durán + Roberto Valdez Cázares + Omar Rodríguez Verdugo + Juvenal Montoya + Armando y Genaro Gómez Pineda + Alexandro Alfaro Hidalgo + Jorge y David Yáñez Aldape + Janet Zamora Lozano + Roberto Sandoval R. + Aldo y C. Erasmo Rodríguez P. + Quirt + Gandhi Bazán + Ricardo Elorza + Víctor Olhagaray Ayala + Fernando Pérez Sosa + Víctor M. Sandoval Salgado + Omar A. Ortiz R. + Valentín Mastache González + Alfonso Prothos + Arthur Cum + A. Rafael y David Vargas Nieto, Ivan A. Nieto Campos + Aldo A. Cárdenas Quezadas + Juan Pablo y Jesús Peralta Saavedra + Carlos Carrasco Sánchez + Humberto Corona Vázquez + Ricardo Velázquez Mendoza + Fernando Pérez Martínez + Erick Salvador García Barba + Daniel y Jorge A. Zapién Rocha + Ivan M. Ledezma Trejo + Leopoldo Lara + Joel Cerda González + Omar Kuri Olivera + Edwin Guerra + Omar Yazir Sosa + Santos Alejandro Aguilar G. + Marco A. Arcos M. + Juan Manuel López F.+ Raúl Estévez Plascencia + Pedro Silva Sáenz + Gerardo Castillo M. + J. César y Víctor H. Brito Olvera + Juan C. Pacheco M. + José Luis García Dura + Islas Formacio Serna + Ramiro Sánchez Sarmiento + Alejandro Franco Inurreta + Luis Antonio Rodríguez A. + Roberto Gutiérrez + Luis E. Burgos Frausto + Kristian Andrade Espinoza + Alejandro Castillo O. + Christian Gutiérrez Martínez + Terry Bojard Sánchez + C. Agustín Lucero Pizarro.



042 Lemmings

¿Qué password te da la máquina cuando terminas el nivel 5 sunsoft? (Nivel 5 sunsoft= KCGHCNC)
El más difícil de sacar de todo el juego, el del nivel 1 de FUN: **SRDTPTP**

El único que contesto correctamente fue: Sergio A. Mendoza Saldivar

EL CLUB DE Gaby

te invita a jugar...

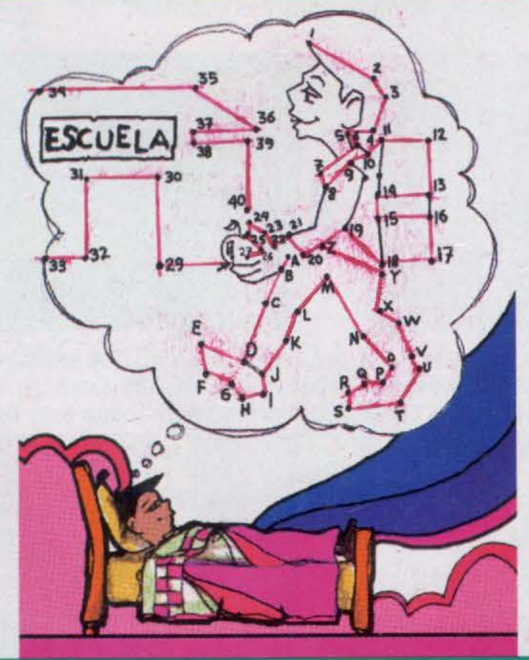
aventura ecológica





Ayuda a el pájaro bobo
a encontrar su hogar.

los sueños de los niños



Descubre el sueño del niño uniendo
los números y letras.

la cocina de gaby



Sandwich de jamón con
lechuga y jitomate.

Una cajita de cereal.





Jugo de naranja.



Un cuarto de leche.

Para el inicio a clases es recomendable que te
alimentes muy bien. Para ello te presentamos un lunch
muy nutritivo, para que te lo lleves a la escuela.



Si quieres seguir divirtiéndote con Gaby
no te pierdas su programa todos los sábados
a las 8 de la mañana por El Canal de las Estrellas.





Si a tí te falta algún pedazo de corazón para obtener los 20, aquí te damos la localización de todos los fragmentos de corazón.

◄ LIGHT WORLD

DARK WORLD ►



1


2


3


1.- Cuando entres a esta cueva, pon una bomba donde indica la foto.
2.- En el escondite de ladrones, utiliza otra bomba sobre la pared cuarteada.
3.- En esta parte hallarás un juego de velocidad donde el premio es una pieza de corazón.


4


5


6

4.- Cerca de la guarida de los ladrones en el bosque, poda los arbustos para hallar otro fragmento de corazón.
5.- Una vez que obtengas las botas pegaso, usa el Dash Attack en el grupo de rocas junto al monasterio.
6.- Activa el Switch para vaciar el lago y así obtener otra pieza.

7


8


9


7.- En esta cueva, usa una bomba en el lugar en que señala la foto.
8.- Busca la salida al oeste dentro del palacio del desierto para tomar éste.
9.- Cuando vayas a comprar las aletas de Zora, aprovecha para tomar este corazón.


10


11


12

10.- Enfrente de la roca espectacular, déjate caer para entrar en la cueva que se ve abajo.
11.- Este es muy fácil de encontrar, encima de la roca espectacular.
12.- Cuando llegues al Dark World, busca este corazón a la derecha de la pirámide.

ZELDA - A LINK TO THE PAST-


13

14

15

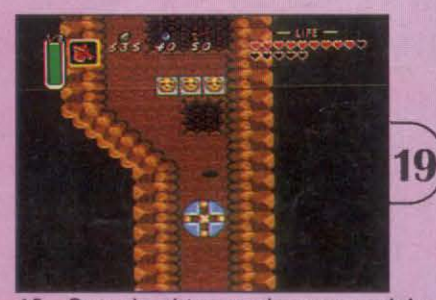
13.- Cuando vuelvas a entrar al mundo de la luz, usa Dash Attack contra el árbol que vez en la foto.
14.- En esta parte del lago, usa tu espejo y así tomarás otro.
15.- Y para variar, en este círculo de flores usa el espejo.

16

17


18


16.- En la parte que mostramos (arriba del cementerio) usa tu espejo.
17.- Dentro de la villa de Outcast hallarás un lugar donde juegas, ahí después de algunos intentos obtendrás una pieza.
18.- En esta parte del mapa clava todas estas estacas para que aparezca la entrada de una cueva.


19

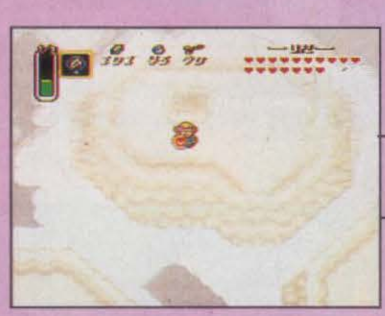
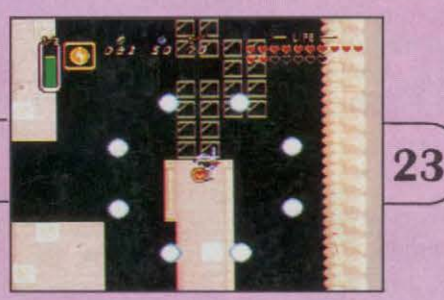

20

21

19.- Cuando obtengas la capa podrás atravesar este resorte para llegar a una pieza más.
20.- Cuando llegues a Misery Mire encontrarás 2 piezas, la primera se encuentra en una cueva junto a la entrada del laberinto.
21.- La segunda está en la orilla superior derecha, párate donde indica la foto y usa el espejo.

22.- En el juego de excavar hallarás otra pieza de corazón, aquí te puede salir a la primera o te puedes tardar mucho tiempo.

22




23

23.- En esta parte al quitar una roca encontrarás una cueva, (dentro de ella hay un puente invisible) al llegar al lugar que se señala en la segunda foto, usa el espejo.

24

24.- En "Turtle Rock" al llegar al balcón que ves en la foto, usa tu espejo.

SPIDERMAN AND X-MEN -ARCADE REVENGE-

CICLOPS 1a. Escena. Cavernas 1

Aquí encontrarás que es algo complicado por los laberintos y lo largo del nivel; lo que te podemos dar es una ruta que podías utilizar para facilitarte la llegada al final de la escena.

Dispárales agachado en diagonal y los quitarás de tu camino.



Aquí tendrás que cálcuar bien siempre que subas a los vagones de la mina, porque tienen un valor muy pequeño por lo cual te recomendamos que cuando subas a ellos caigas exactamente en medio.

Espera aquí.



Mina explosiva

Mina

Mina

Aquí espera a que el vagoncito vaya hacia la izquierda.



Aquí puedes cortar camino dejándote caer hasta la plataforma. Espera al vagoncito y no te salgas de él hasta que se detenga. Ah! ten cuidado con las estalactitas.



Salida

En esta parte tienes que dejarte caer en la orilla de este acantilado para que caigas en una saliente.

Cuando tienes poca energía los Rayos ópticos los disparas con menos frecuencia y con menos poder.



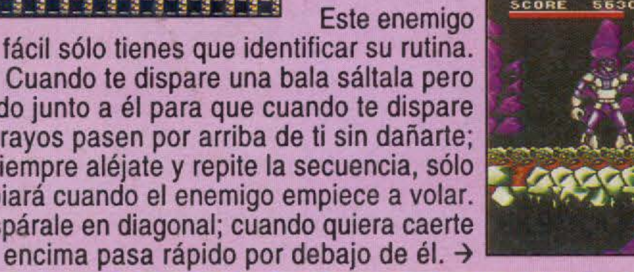
Ten cuidado con los saltos y los hombres Topo; ya que estos no los puedes eliminar con tu Rayo Optico.

← ¿Cómo quitarlos sin que te peguen?

Bueno, si al acercárteles te lanzan otra roca detenlos marcando puño y al acercarte pégale con puño o patada pero de dos en dos para que no se te acerquen.

MASTER MOLD

Este enemigo es fácil sólo tienes que identificar su rutina. Cuando te dispare una bala sáltala pero cayendo junto a él para que cuando te dispare los rayos pasen por arriba de ti sin dañarte; siempre aléjate y repite la secuencia, sólo cambiará cuando el enemigo empiece a volar. Dispárale en diagonal; cuando quiera caerte encima pasa rápido por debajo de él. →



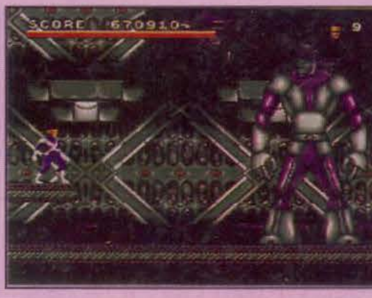


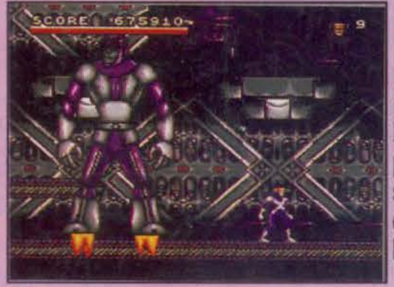
2a. Escena Cavernas 2

← En este nivel tendrás que ser muy exacto en tus movimientos sobre todo en tus saltos, ya que en la mayoría de ellos tendrás que saltar justo en la orilla. También encontrarás que en algunos puntos un hombre topo y un enemigo con rifle no te dejarán pasar; lo que tienes que hacer es esperar a que el hombre topo te dé la espalda y rápidamente acércate. Primero deshazte de el del rifle y al final del hombre topo.

En este nivel también encontrarás a Master Mold quien sigue la misma secuencia que el anterior. Cuando pases este nivel te encontrarás que debes enfrentarte a otro enemigo separado del nivel. Si te elimina podrás continuar desde el jefe.

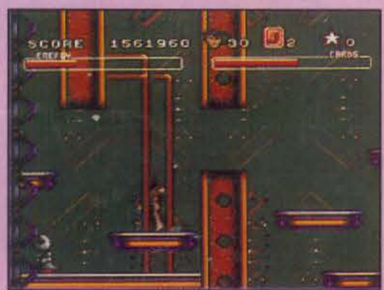






SENTINEL

← Para destruirlo tienes que dispararle en los brazos, cabeza y pecho por lo cual sólo tendrás que esquivar sus balas y saltos.

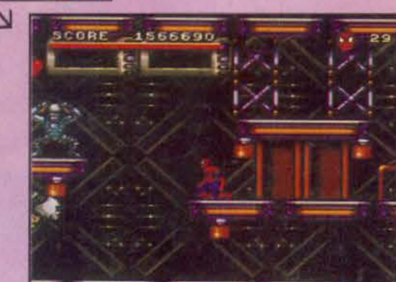


LOS NIVELES EXTRAS

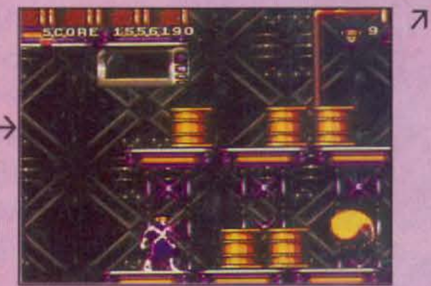
← En estos niveles no encontrarás jefes, sólo pequeños enemigos y uno que otro precipicio. En cuanto a los movimientos, todos son iguales con excepción de tormenta que en estos niveles no nada sino camina como los demás y es casi igual a los movimientos de Gambit con la diferencia de que sus saltos son muy grandes y dispara en diagonal hacia arriba.



↘



→



↗

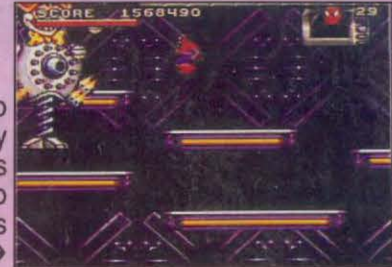
ARCADE

Como es lo acostumbrado tienes que darle en la cabeza; te diremos unos tips que te ayudarán a acabar con él.



← 1.-Al tanque sólo dispárale cuando se aleje de ti, por supuesto en la cabeza.

2.-Cuando el enemigo se convierta en Pogo (saltarín) llévalo al centro superior del nivel y ahí podrás lanzarle mayor número de telarañas porque rebotará muchos veces en un pequeño espacio y en las plataformas superiores podrás dispararle casi sin saltar. →





← 3.-La tercera transformación es en un pequeño tanque el cual recorre el nivel muy rápido; tendrás que pegarte a la pared y dispararle, cuando se aleje y dejar de disparar cuando aparezca de regreso en la pantalla para protegerte.

4.- De frente a Arcade. Te recomendamos que te cuelgues de lado a lado del nivel con esto podrás acabar con varios Arcades al mismo tiempo. →



PRIMERA MAGNA PRESENTACION DE NINTENDO

En medio del humo de Star Fox, José Sierra iniciaba una presentación más.

Los días 22, 23 y 24 de julio serán inolvidables para muchos de nuestros lectores y para otros tantos videojugadores que se dieron cita en el salón con mayor capacidad del hotel Mª Isabel Sheraton en donde se montó la "Presentación Exhibición" de Nintendo más grande nunca antes lograda aquí en México. El pretexto fue la presentación en exclusiva del último cañonazo de Capcom: "STREET FIGHTER II TURBO" el juego más esperado en lo que va del año.



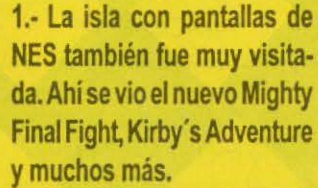
Gustavo Rodríguez rodeado de videojugadores describiendo uno de los títulos presentados.

Esta exhibición estuvo tan bien lograda que la podríamos llegar a comparar con cualquiera de los eventos de videojuegos en el extranjero, inclusive con el mismo C.E.S. ITOCHU México se anotó un nuevo éxito con este evento el cual nos servirá de experiencia para planear las próximas presentaciones así que ¡estate pendiente!

El evento tuvo mucho éxito tanto en su espléndida organización como en la respuesta del público así que ya se está planeando repetir este tipo de eventos no sólo en el D.F. sino también en ciudades del interior tal como nos lo han pedido lectores especialmente de Chihuahua, Guadalajara y Monterrey.







1.- La isla con pantallas de NES también fue muy visitada. Ahí se vio el nuevo Mighty Final Fight, Kirby's Adventure y muchos más.

2.- Una parte del público que escuchaba con mucha atención una presentación.

3.- ¡Club Nintendo la mejor revista de videojuegos en México!









el taller de LUIGI

En respuesta a muchas cartas recibidas, ahora en el Taller de Luigi tenemos venta de cartuchos, equipos, accesorios y la revista Club Nintendo.

Luigi

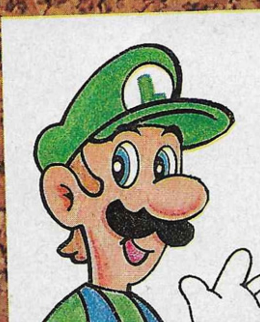
Un tío me mandó desde España un cartucho llamado Star Wing que en realidad es el Star Fox, pero no lo puedo jugar en mi Super NES. ¿Te lo puedo llevar para que me lo compongas?

Raul Aldama
México, D.F.

Lo más seguro es que tu cartucho sí funcione.... pero en un equipo europeo; esto es debido a que en Europa manejan un sistema de televisión distinto llamado "Sistema PAL" (en América usamos el NTSC) y que obviamente no son compatibles; tampoco es recomendable traer el equipo de allá, ya que ellos utilizan transformadores de 220 VCA y aquí en América los usamos de 110 VCA.

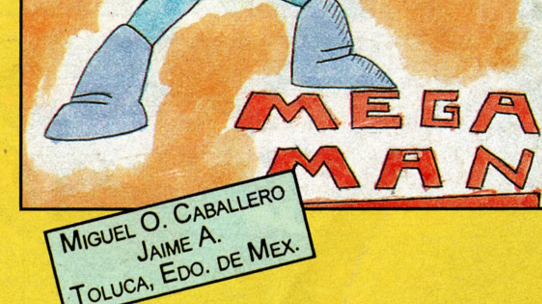
Luigi

Para escribir a esta sección envía tus cartas a:
"El Taller de Luigi"
Reforma 250
Segundo Piso
Despacho 209
Col. Juárez

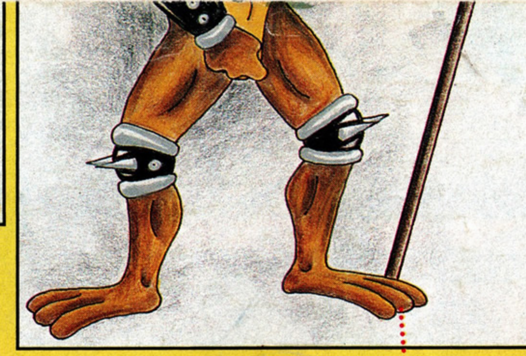


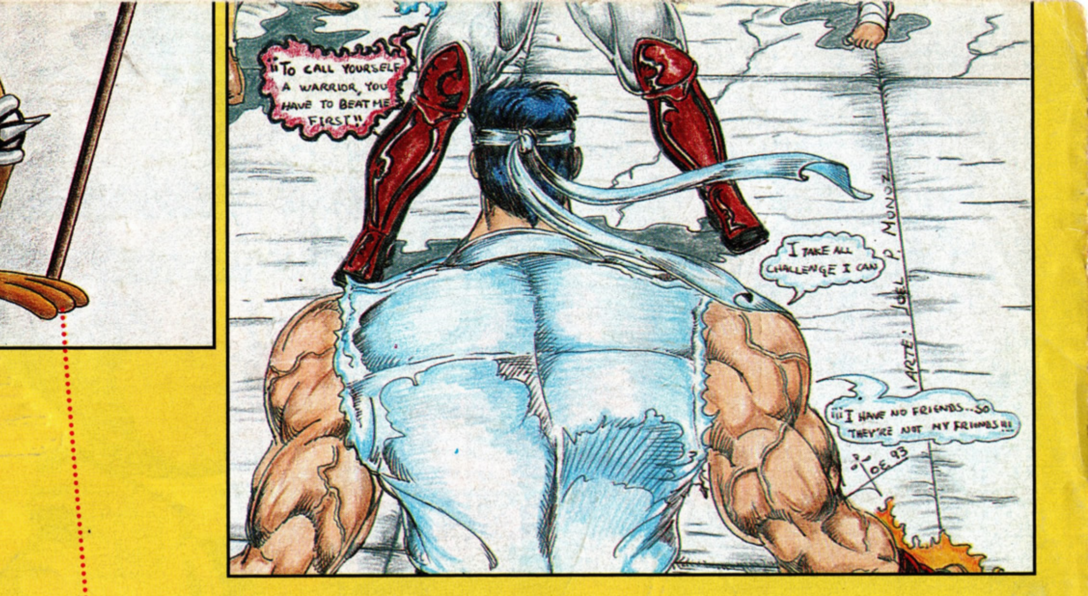
CHAVE

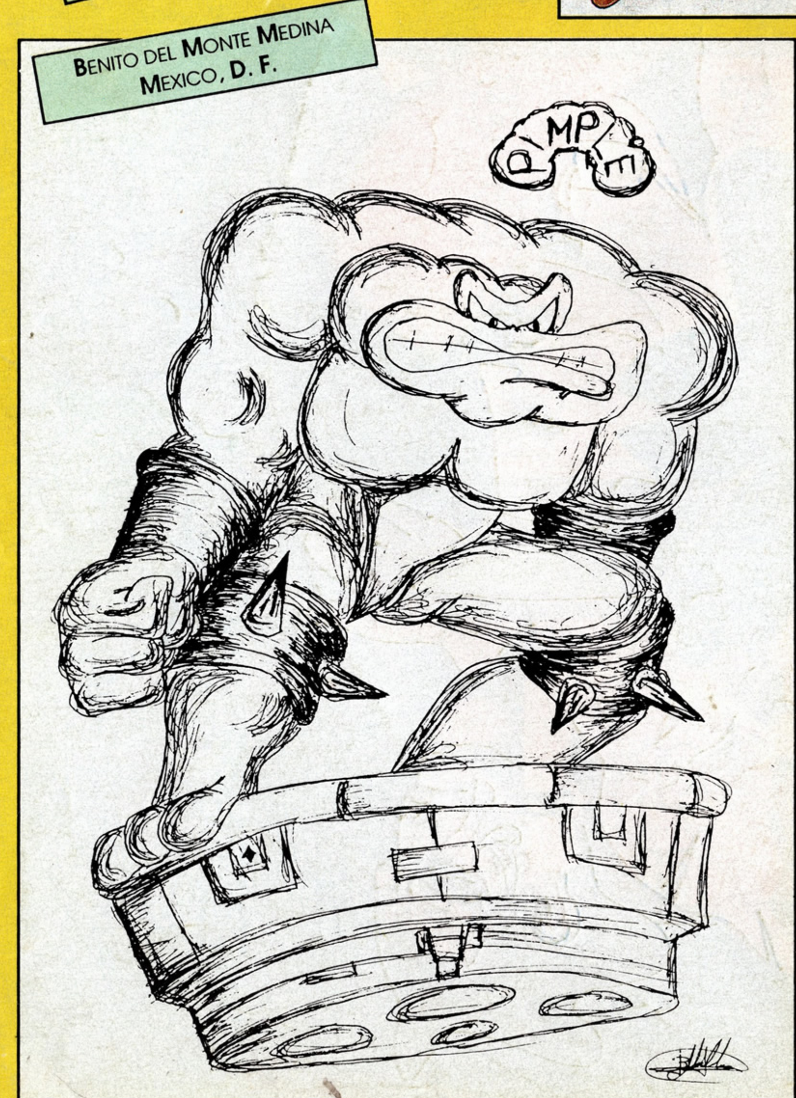




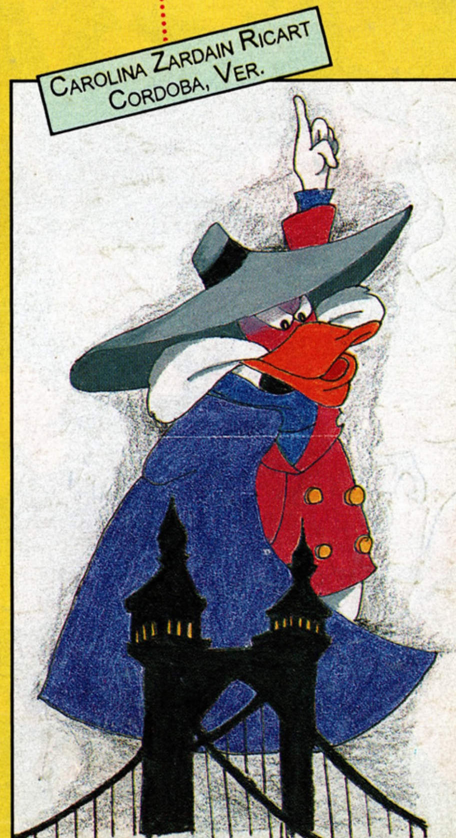
Miguel O. Caballero
Jaime A.
Toluca, Edo. de Mex.



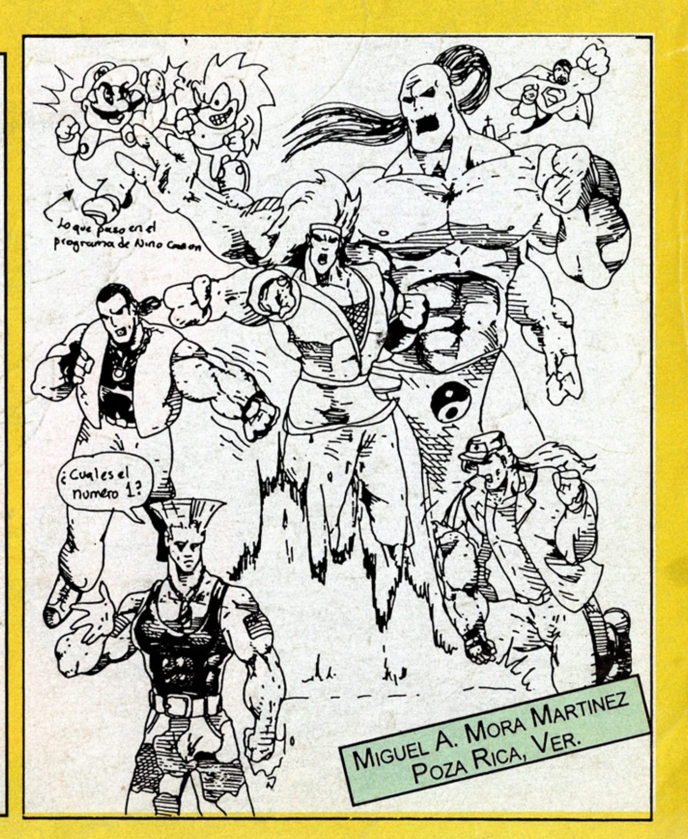




Benito del Monte Medina
Mexico, D. F.



Carolina Zardain Ricart
Cordoba, Ver.



Miguel A. Mora Martinez
Poza Rica, Ver.


STREET FIGHTER II ™
KO

STREET FIGHTER II ™

CLUB

9 SEPTIEMBRE

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

10 OCTUBRE

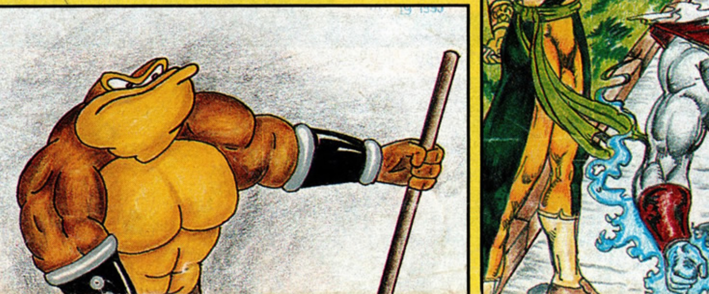
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

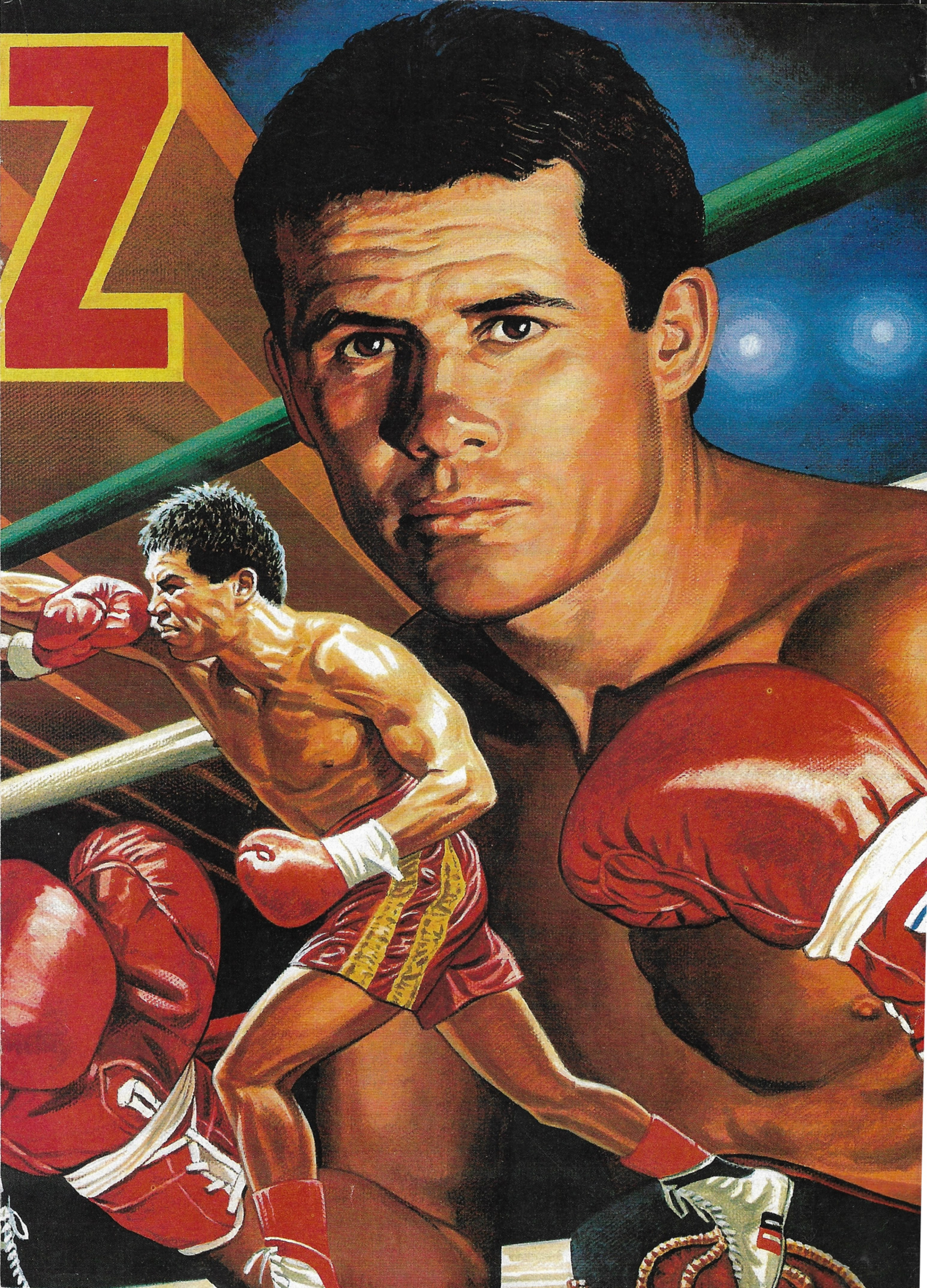
CAPCOM

Esteban Saldaña Rodriguez
Mexico, D.F.

Joel Enrique P. Muñoz
Tijuana, B.C.N.

Recuerda que son dibujos Sobre Sobres

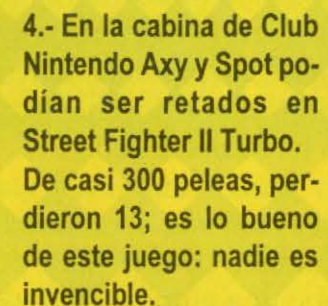



Z

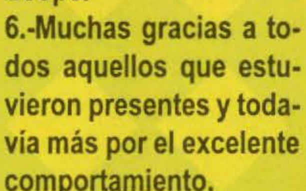


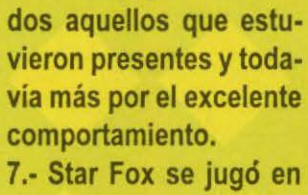
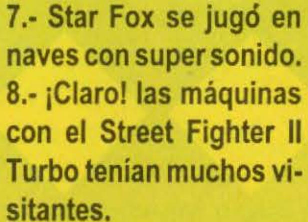




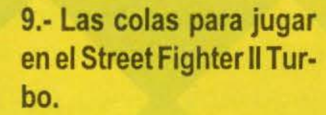

4.- En la cabina de Club Nintendo Axy y Spot podían ser retados en Street Fighter II Turbo. De casi 300 peleas, perdieron 13; es lo bueno de este juego: nadie es invencible.




5.- En la exposición hubo de todo, aquí están los displays del Super Scope.



6.-Muchas gracias a todos aquellos que estuvieron presentes y todavía más por el excelente comportamiento.

7.- Star Fox se jugó en naves con super sonido.


8.- ¡Claro! las máquinas con el Street Fighter II Turbo tenían muchos visitantes.

9.- Las colas para jugar en el Street Fighter II Turbo.















el control de los PROFESIONALES

Por Axy y Spot

El pasado 6 de Julio en el programa Y usted... ¿qué opina? de Nino Canún se presentó nuestro editor Gustavo Rodríguez quien fue invitado pues se habló de videojuegos. Cabe señalar que éste se trató para así poder resolver muchas de las dudas que tuvieran los videojugadores, pero al parecer fue lo contrario, ya que además de que cuando nuestro editor tomaba la palabra, paleros de Sega invitados como público gritaban para interrumpirlo, también gente sin ética de Sega hizo comentarios que en lugar de orientar al público lo único que hizo fue "sacar de onda" a mucha gente, y eso lo decimos por la cantidad de cartas que hemos recibido últimamente aquí en la revista, así que trataremos de resolver algunas de sus dudas con datos oficiales y no con "pues a mí me dijeron que..."

Para empezar un invitado de Sega, cuestionó si el Super NIntendo tiene un procesador de 12 bit "turbocargados" en lugar de 16 bit (y encima sus paleros le aplaudieron!!!) Vaya tontería. El Super Nintendo no sólo tiene un procesador de 16 bit sino que además incluye un chip "Mode 7" (que es el que realiza la rotación, escala y mosaic art) y coprocesadores extras (uno para lograr colores en layering y del cual ya hemos hablado en su oportunidad y otro para el audio, generando sonidos de calidad CD). Ahora que si hacemos algo de memoria, desde el primer programa la gente de Sega dijo que el Turbografx 16 era un sistema de 8 bit turbocargados.

Pero para hacer más clara, justa y real una comparación, en Estados Unidos, hace poco tiempo una empresa independiente (no ligada ni a Sega ni a Nintendo) llamada Booz-Allen & Hamilton hizo una comparación entre los sistemas de 16 bit (Genesis y SNES), basándose en las capacidades de audio y video de ambos sistemas, cosas que influyen directamente en los juegos, pero decidimos que en lugar de incluir esta información en el número que estás leyendo, mejor hacerlo en el próximo número de una forma muy completa y mientras tanto dejar que las imágenes hablen por sí solas.

Conseguimos juegos programados para los 2 sistemas y los fotografiamos en sus mismos stages con el mismo equipo y el mismo día (es decir que no hay truco, tal como lo ves aquí es como lo ves en tu tele).

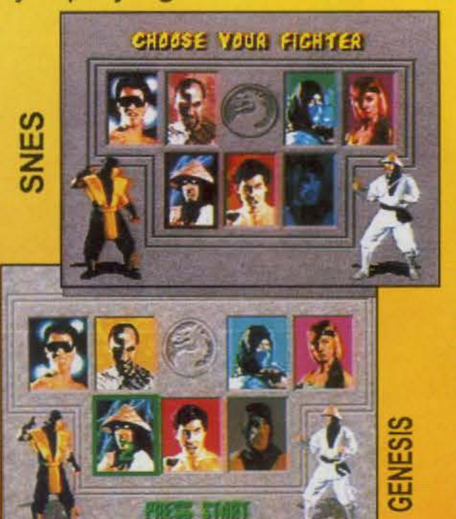
Street Fighter II Turbo para SNES está programado con 20 megas mientras el de Génesis está programado con 24 megas ¿Significa esto que es mejor el de Génesis que el de SNES como se llegó a insinuar en el programa de Nino Canún? La respuesta es definitivamente NO porque si comparas ambos, las gráficas serán más coloridas y más detalladas en SNES.

Entonces te preguntarás porqué el de Génesis tiene más megas. Bien, pues las cosas que el sistema no puede hacer tienen que ser programadas en el cartucho. La rotación y escala, por ejemplo, pueden ser utilizadas por los programadores de SNES con sólo desearlo, pero en el caso de Génesis la rotación y escala que quisieran utilizar tendrían que ser programadas en el cartucho pues el sistema no lo tiene y eso utiliza más megas de memoria. Por cierto no incluimos fotos de Génesis pues su salida se retrasó.



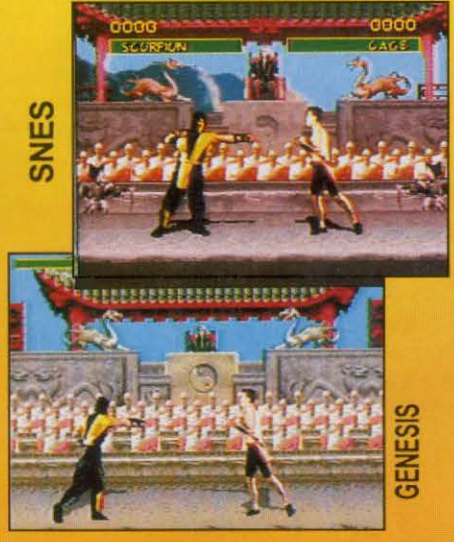
MORTAL KOMBAT

Creemos que sobran las palabras, checa definición y colores, además de que el audio y las voces son mucho mejores en Super Nintendo... y lo más importante: hay muchos más juegos para SNES. Por ejemplo juegos como el Star Fox es exclusivo y no hay un equivalente para Genesis.



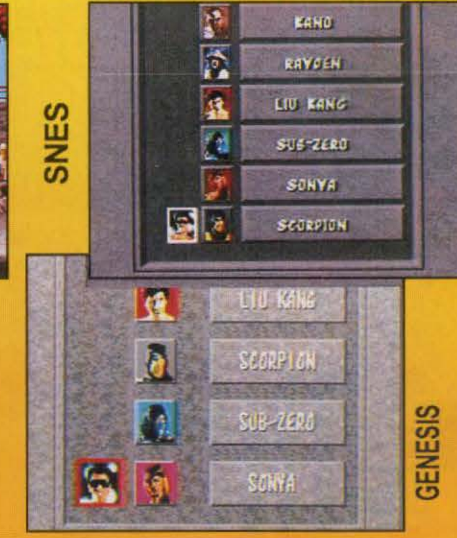
SNES

GENESIS



SNES

GENESIS



SNES

GENESIS

CHUCK ROCK

Además de que los colores, definición y música son muy elementales, la versión de Genesis no tiene tantos fondos en movimiento.



SNES



GENESIS

LEMMINGS

Como en los demás, colores y audio son muy superiores en el SNES... la diferencia es notable.



SNES

GENESIS

ALIEN 3

Si tú conoces las 2 versiones sabes que tampoco hay comparación; la versión de SNES es muy superior en gráficos, audio y efectos (compara los lanzallamas), y eso que el juego está desarrollado por el mismo equipo (PROBE) y los dos tienen 8 megas.



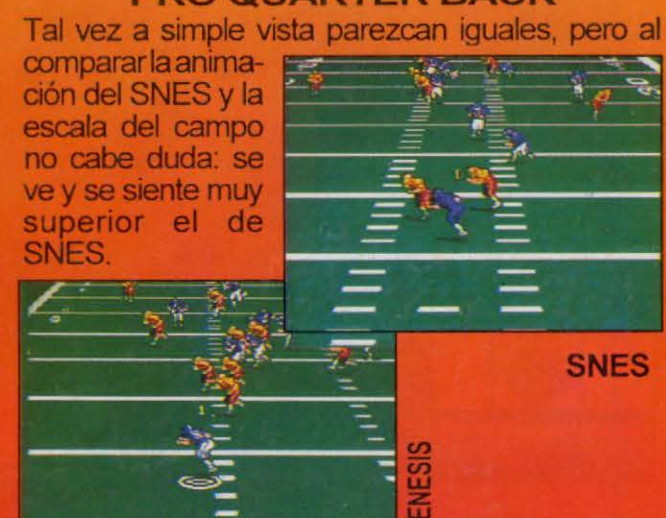
SNES



GENESIS

PRO QUARTER BACK

Tal vez a simple vista parezcan iguales, pero al comparar la animación del SNES y la escala del campo no cabe duda: se ve y se siente muy superior el de SNES.



SNES

GENESIS

INFORMACION SUPERNESESARIA



Plok es el rey de una isla llamada Akryllic, una mañana se dio cuenta que su bandera favorita había sido robada y llevada a una isla vecina llamada "cotton Island" inmediatamente se embarcó para rescatar su bandera pero hay muchos misterios por resolver como ¿quién se había robado su bandera y para qué? podrán ser respondidas conforme Plok vaya avanzando...

Plok es un nuevo héroe que hace su aparición por cortesía de Tradewest; básicamente las funciones de Plok son fáciles de dominar (ya que no son muchas) y las cuales debes aprender a usar para lograr más rápido tu recorrido del juego:



Disparar.- cuando presionas el botón Y, podrás arrojar tus extremidades la cuales te regresarán (vaya extraña forma de atacar).



Salto.- Este es un salto sencillo que se logra al presionar el botón B; aunque no logras mucha altura, puedes disparar en el aire.



Spin Jump.- Este es un salto con el que logras más altura, lo malo es que no puedes atacar cuando lo estás realizando.

ITEMS QUE AYUDAN A PLOK

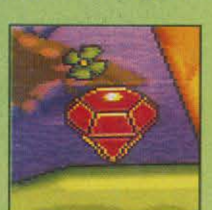
Como en casi todo el juego, tú encuentras una gran variedad de items que te ayudan en tu misión.



Conchas
Cada 200 conchas que agarres, obtienes un Plok extra.



Sierra
Cuando toques la sierra, saldrás disparado en línea recta eliminando todo lo que haya frente a ti.



Diamante
Al tomarlo obtienes un campo de fuerza que dura algunos segundos.



Círculo
Cada que golpeas un círculo de éstos pierdes una extremidad.



Gancho
Aquí puedes recuperar las extremidades que pierdes con los círculos.



Fruta
Al tomarla recuperas energía; si la golpeas la haces más grande y recuperas mayor energía.

TRAJES



Ocasionalmente en el juego hallarás unas cajas de regalo, si las tomas saldrá un gran símbolo de interrogación y después Plok obtendrá un traje que le dará más poder, con el cual podrá derrotar a algunos enemigos que no podía; hay 5 diferentes trajes, así que debes buscar muy bien en cada escena para encontrar las cajas de regalo.



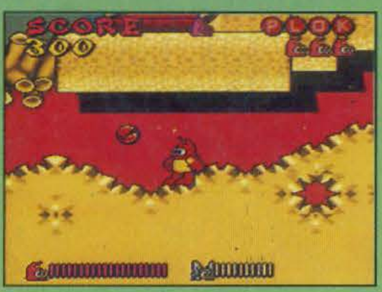


¿Cómo obtengo un Plokontinue?

Al comenzar tu juego no tienes continues en reserva, pero lograrlos es muy sencillo. Sólo debes terminar una escena sin perder ninguna vida, entonces verás una de las 4 letras que forman la palabra Plok se iluminará y cuando ilumines las 4 obtendrás un Plokontinue (Checa que sobre la escena que obtuviste el Plokontinue aparecen 4 esferas dando vueltas, desde ahí continuarás), otra forma de llenar las letras de Plok es tomar los círculos que mostramos en la última foto.







Las escenas de Plok están divididas en 2 formas:



De meta: Aquí sólo debes de avanzar para llegar a una meta y así terminar el nivel, éstas son las más sencillas de terminar.

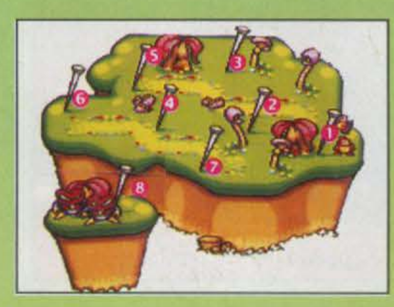
De cacería: Aquí también tienes que llegar a la meta pero primero debes eliminar a todos los "fleas" de la escena (el marcador de fleas está en la parte inferior derecha de la pantalla), hasta que no elimines a todos los fleas no aparecerá la bandera.



COMENZANDO LA AVENTURA

Con los conocimientos primarios, Plok puede comenzar su aventura:

FASE 1: COTTON ISLAND



1.-Beach (Meta)
2.-Bridge (Meta)
3.-Columns (Meta)
4.-Log Falls (Meta)
5.-Ricket Bridge (Meta)
6.-Crazy Cradles (Meta)
7.-Blind Leap (Meta)
8.-Bobbins Bros. (Enemigos)

Los Bobbins Bros. son unos viejos enemigos de la familia; ellos son unos grandes monstruos que escupen una especie de semillas para atacar a distancia, un tip para vencer a estas gigantescas bocas con pies es que al golpearlos dan un pequeño salto y esa es la oportunidad perfecta para pasarte debajo de ellos.



FASE 2: AKRYLLIC I

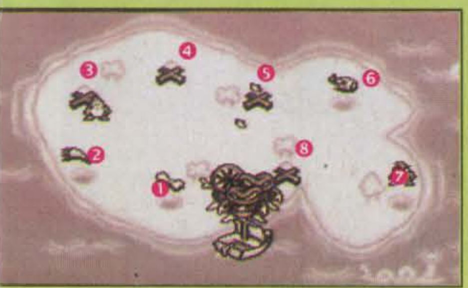


1.-Garlen Beach (Cacería)
2.-Sleepy Dale (Cacería)
3.-Plok's House (Cacería)



Cuando terminas Plok's House, entrarás a unas escenas en blanco y negro que son "Plok's Legacy" donde el protagonista es el abuelito de Plok...

FASE 3: PLOK'S LEGACY



1.-Mace Cove (Meta)
2.-Fool's Gap (Meta)
3.-Zig-zag (Meta)
4.-Sponge Rocks (Meta)
5.-Swifty Peaks (Meta)
6.-Log Trail (Meta)
7.-Crounch Hill (Meta)
8.-Bobbin's Bros. (Meta)



Aquí ves una de las primeras batallas de la familia Plok con los Bobbin's Bros., pero el problema es que ahora serán 3; usa la misma técnica que te dimos antes, pero esta vez dispara más rápido.

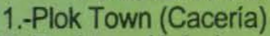


Una vez que hayas terminado "Plok's Legacy" tendrás una nueva habilidad que es la de usar sus "Bonus Shells"; actívalos con los botones L y R y dependiendo del número de Shells que arrojes Plok se enojará; cuando él está enojado, al saltar se convierte en una sierra que elimina a todos los enemigos.





FASE 4: AKRYLLIC II



1.-Plok Town (Cacería)
2.-Penkinos (Jefes)
3.-Venge Thicket (Cacería)
4.-Dreamy Cove (Cacería)
5.-Creepy Forest (Cacería)
6.-Womack Spider (Jefe)
7.-Creepy Crag (Cacería)
8.-Gohome Cavern (Cacería)
9.-Crashing Rocks (Cacería)
10.-Rocky Fella (Jefe)

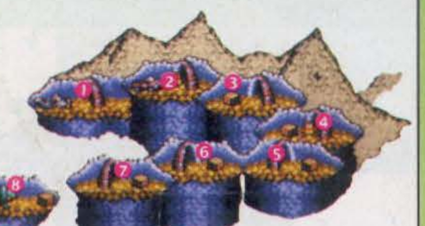
En esta parte de Arkyllic te encontrarás con 3 jefes, llamados Penkinos a quienes derrotarás golpeando los círculos que activan los tambores con picos para tirarlos, aprovecha cuando estén en el suelo para pegarles; a Womack Spider debes golpearla y esquivarla hasta que arroje su telaraña, de ahí salta sus tiros y pégale; a Rocky Fella golpéale las manos cuando salen del suelo para destruir lo que te avientan; entonces espera a que "asome" la cabeza para pegarle.







FASE 5: FLEAPIT TEST



1.-Cycling Clever (Meta).
2.-Road Hogging (Meta).
3.-High Flying (Meta).
4.-Easy Riding (Meta).
5.-In a Spin! (Meta).
6.-Real Rumblings (Meta).
7.-Silent Running (Meta).
8.-Flea Queen (Ultimo jefe)

En cada escena de Fleapit Test hallarás un aditamento que lejos de ayudarte hará más difícil que pases la escena; al final de esta fase estará Flea Queen y con ella tu batalla final, trata de no ponerte nervioso ya que ella realmente no será una enemiga difícil.







Plok es un juego de aventuras con gráficos, movilidad y diversión muy buenos, quizá el único "pero" que le podemos poner es que es un juego muy largo que no tiene Password ni batería, por lo que lo tienes que acabar de un jalón (casi 2 horas de juego) pero si a ti no te importa este detalle, este es un juego al que debes echarle el ojo.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Para que puedas ubicar exactamente que es Street Fighter II Turbo hagamos un poco de historia.
En 1991 CAPCOM saca al mercado Street Fighter II The World Warrior para Arcadia; en 1992 lanza Street Fighter II para SNES y casi simultáneamente Street Fighter II Champion Edition para Arcadia; en 1993 lanza Street Fighter II Hyper Fighting para arcadia (este juego casi fue desconocido para México por culpa de las copias piratas con modificaciones locas que al principio llamaron la atención pero al darnos cuenta que le quitan sabor al juego dejaron de ser interesantes) y ahora Street Fighter II Turbo Hyper Fighting para SNES. A





Si utilizas la famosa clave de Street Fighter II cuando está el logotipo CAPCOM con su música ya no puedes ejecutar ningún ataque especial con esto agregas una dificultad muy buena cuando juegas contra la computadora (la clave es Abajo, R, Arriba, L, Y, B).

Ahora te mostramos algunas de las mejorías de Street Fighter II Turbo sobre su antecesor.
Para empezar te comentaremos que cuenta con 4 megas más de memoria. Esto lo hace el primer cartucho para SNES con 20 megas; sin duda te sorprenderás al ver todos los nuevos detalles gracias a la memoria extra.
Algo que nadie se esperaba es que CAPCOM lanzara Street Fighter II Turbo Hyper Fighting pero mucho menos que incluyera Street Fighter II Champion Edition en un mismo cartucho.



◄ En normal juegas Street Fighter II Champion Edition que es una buena opción para quien nunca ha jugado Street Fighter II o principiantes.

En "Turbo" juegas Street Fighter II Turbo donde puedes ir acostumbrandote a la velocidad poco a poco gracias a que puedes ajustar 5 diferentes velocidades de juego. ¿SERÁN SÓLO 5 LAS VELOCIDADES? ►





Si mantienes los botones L y R en el control 2 aparecen los Profile continuamente.

RYU



Ahora ya tiene grandes diferencias en comparación con Ken.



Lo que muchos jugadores extrañaron de Arcadia: La misteriosa Fire Ball Roja hace aquí su aparición al azar. Ahora Ryu es un poco más rápido que Ken para lanzar Fire Ball. ➤



Con el golpe medio de cerca conectas un codazo.





Con la patada media de cerca conectas un rodillazo.



Si ejecutas patada débil o media saltando vertical ya no es igual a la patada fuerte.





➤ Cuando ejecutas un Dragon Punch al primer contacto derribas a tu oponente (Excepto cuando ejecutas un Dragon Punch con Golpe Fuerte pegado al oponente porque entra doble).

Ahora cuando ejecutas una Hurricane Kick al primer contacto derribas al oponente. ➤







➤ Lo mejor de todo es que puedes ejecutar una Hurricane Kick en el aire independientemente que ya hayas marcado otro ataque en el aire (sólo en turbo)



Aparte de que todos los colores están cambiados, los ataques están detallados con más rutinas. Por ejemplo al elevarte y caer de una Hurricane Kick utiliza más rutinas. ➤

➤ También los valores han sido modificados; por ejemplo los Yoga Fire no te dañan cuando estás ejecutando una Hurricane Kick Normal.

Otro ejemplo es cuando Ryu, Ken o Chun Li te lanzan una bola y tú estás cerca y ejecutas una Hurricane Kick. De esta forma esquivas y conectas la patada.









HURRICANE KICK HACIA ATRAS

Si quieres ejecutar un Hurricane Kick hacia atrás simplemente salta hacia atrás y márcala en el aire y la ejecutarás



También la puedes ejecutar instantáneamente, para esto ejecuta la siguiente secuencia e inmediatamente presiona patada débil o patada mediana.



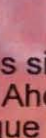
PATADA MEDIANA = LARGA
PATADA DEBIL = CORTA





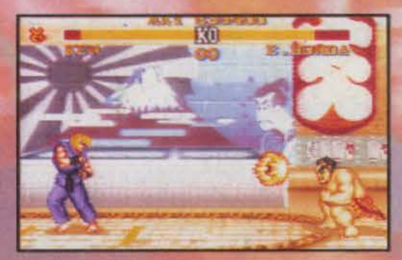
Sólo turbo

K E N



Ya no es simplemente un Ryu con otra apariencia. Ahora cuenta con diferencias que hacen que pelee con otro estilo.

Ken también puede sacar la Fire Ball Roja (No hay ninguna diferencia con la azul, sólo el color). ➤





➤ El golpe medio de cerca ahora es un codazo.



La patada media de cerca es un rodillazo. ➤



Al ejecutar la patada débil o media saltando vertical ya no es igual a la patada fuerte. ➤







➤ La Hurricane Kick es mucho más rápida. Así puedes patear varias veces al oponente.









< También puedes ejecutar en el aire sin importar que ya hayas marcado otro ataque. (Sólo en turbo).

HURRICANE KICK HACIA ATRAS

Tú puedes ejecutar una Hurricane Kick hacia atrás con sólo saltar hacia atrás y marcarla en el aire.



Pero si la quieres ejecutar instantáneamente ejecuta la siguiente secuencia e inmediatamente presiona patada mediana o débil.



PATADA MEDIANA = LARGA
PATADA DEBIL = CORTA









Sólo turbo

El Dragon Punch de Ken tiene mayor alcance además de que al primer contacto derribas a tu oponente (Excepto cuando ejecutas un Dragon Punch con golpe fuerte pegado al oponente porque entra doble)









< Al igual que Ryu tiene nuevas rutinas al subir y bajar cuando ejecuta una Hurricane Kick.

Los valores han sido modificados por ejemplo, Dhalsim ya no te quema con Yoga Fire si ejecutas una Hurricane Kick normal. >





< Un ejemplo más es cuando Ryu, Ken o Chun Li te lanzan una bola y tú estás cerca. Al ejecutar una Hurricane Kick esquivas y conectas la patada.









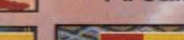
E. HONDA

Después de ser uno de los más vulnerables se ha convertido en un oponente digno de cualquier peleador.









< Al saltar al frente cuenta con nuevas rutinas.













< Ya no estás tan limitado al ejecutar el Hundred Hand Slap porque ahora te puedes mover hacia adelante o atrás, además que lo ejecutas más rápido con menos botonazos.



También cuentas con un nuevo agarrón (presiona izquierda o derecha con patada fuerte estando cerca). >

< Ahora los Sumo Head Butt son mucho más rápidos sobre todo el que marcas con golpe fuerte. Además ya no te alejas tanto del oponente después de hacer contacto.







La patada media de cerca y patada débil de cerca tienen nueva secuencia. >








< Pero si marcas un Sumo Head Butt con golpe débil avanza un poco y se frena: perfecto para confundir al oponente.








< También cuentas con un nuevo poder para lanzarte sobre el personaje.



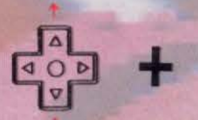


Puedes hacer contacto subiendo o bajando y si el oponente se acerca lo tocas doble vez. >




Para ejecutar este movimiento mantén tu control hacia abajo aproximadamente 1 segundo e inmediatamente presiona el control hacia arriba junto con cualquier patada.

Sólo en turbo



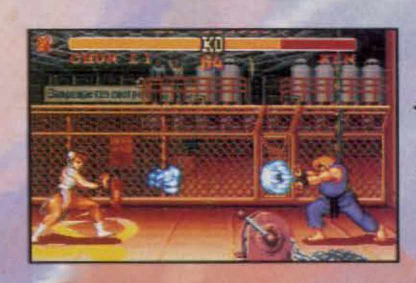
PATADA FUERTE= LARGO
PATADA MEDIANA = MEDIO
PATADA DEBIL = CORTO

CHUN LI



A Chun Li le han agregado varios movimientos extras para que pueda ponerse a nivel de cualquier peleador.





➤ Con la nueva opción de lanzar un nuevo poder "Kikouken" Chun Li puede armar totalmente otro estilo de juego.

Para ejecutar este poder mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar de hacer la secuencia presiona cualquier golpe. Sólo en turbo



El golpe débil de cerca tiene una nueva secuencia. ➤







➤ Otro nuevo ataque es que conecte una patada y automáticamente salte hacia atrás. Para ejecutar este movimiento tienes que estar cerca del oponente y presionar el control hacia atrás o al frente junto con patada media.

\+ PATADA MEDIA







➤ También tiene un ataque donde salta sobre el oponente para caerle con un rodillazo. Para ejecutar este movimiento tienes que estar cerca del oponente y presionar el control hacia atrás o al frente junto con patada fuerte.

\+ PATADAFUERTE







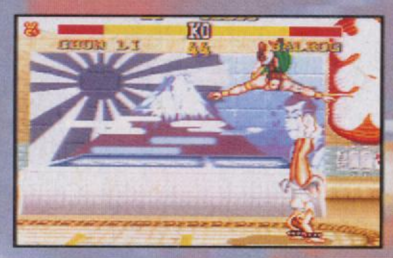
Ahora la Lighting Kick la ejecutas más rápidamente sin presionar tanto los botones, hasta la puedes conectar en un combo. ➤







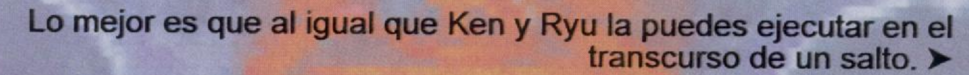
WIRLD WIND KICK





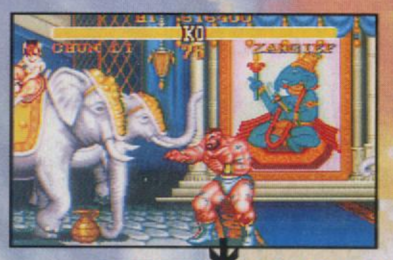
➤ El valor de esta patada comienza desde antes, para que al ejecutarla no sea tan fácil detenerte.





Lo mejor es que al igual que Ken y Ryu la puedes ejecutar en el transcurso de un salto. ➤

Hay dos técnicas para ejecutarla en el aire:



➤ **1ª**.- En cuanto saltes deja el control presionado hacia abajo, conecta un taconazo o rebota en la pared para que alcances a cargar el suficiente tiempo, y en el momento que lo necesites marca arriba y cualquier patada para ejecutar Wirld Wind Kick.



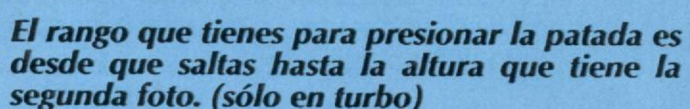








➤ 2ª.- Mantenla agachada un segundo aproximadamente e inmediatamente salta hacia el frente y presiona cualquier patada.



El rango que tienes para presionar la patada es desde que saltas hasta la altura que tiene la segunda foto. (sólo en turbo)











➤ Al marcar cualquier golpe saltando vertical tiene una nueva posición para complementar la secuencia.





B L A N K A



Ahora Blanka ya no será pieza fácil para ningún peleador por sus nuevas capacidades.

Su Rolling Attack además de ser más rápido y más resistente a los ataques, ahora si lo marcas con golpe medio o débil se detiene y así puede engañar al oponente. ▼









◄ ¿Recuerdas los giros que da cuando presionas golpe fuerte cerca del oponente?

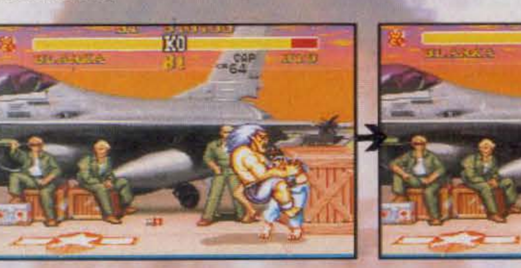
ya no los tiene; ahora puedes conectarle los garrazos hacia arriba cerca de él. ►





◄ Además, casi en su totalidad su "look" ha sido retocado en color y forma, también agregaron nuevas rutinas, por ejemplo cuando los agarras a mordidas.







¿Recuerdas que al marcar Patada Fuerte cerca del oponente daba la patada agachado? ahora ejecuta la patada dando un giro hacia atrás (checa que tiene otra rutina para adornar) ►







◄ El golpe medio agachado ya es como el golpe fuerte agachado pero menos potente y más rápido.

Un cambio muy bueno es que cuando no haces contacto con el oponente te detienes frente a él y ya no rebotas hacia atrás. ►





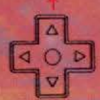
Con este nuevo ataque Blanka ya no está desprotegido de la parte superior. Lo puedes usar como protección, ataque o simplemente para esquivar poderes. ➤







Para ejecutarlo deja presionado el control hacia abajo, aproximadamente 1 segundo e inmediatamente presiona hacia arriba junto con cualquier patada. sólo turbo



+ PATADA FUERTE = ALTO
PATADA MEDIANA = MEDIO
PATADA DEBIL = BAJO





ZANGIEF

Después de ser un peleador con pocas opciones para armar un buen estilo de juego ahora Zangief es totalmente diferente en cuando utiliza sus ya conocidos poderes.





SPINNING CLOTHES LINE

◄ Ahora Zangief puede moverse hacia atrás o al frente al ejecutar estos giros para esquivar y atacar a la vez.











◄ Además de que tienes una nueva Spinning Clothes Line mucho más veloz tanto que por ejemplo cuando M. Bison te conecta un pisotón, inmediatamente marca Spinning Clothes Line rápida y le conectarás este ataque antes de que se aleje.







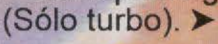
Los giros rápidos se ejecutan al presionar dos botones de patada simultáneamente. (Sólo turbo)





➤ ¿Recuerdas lo molesto que eran los Tiger Fire Ball que Sagat te lanza por arriba? Tú los puedes esquivar agachándote o ejecutando un Spinning Clothes Line normal.

Los Spinning Clothes Line rápidos también los utilizas para esquivar los ataques muy bajos. (Sólo turbo). ➤



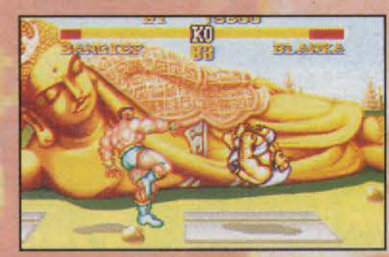








Si ejecutas una patada mediana de lejos tiene una nueva secuencia. ➤



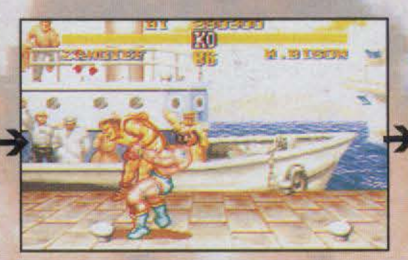




➤ También cuentas con un nuevo agarrón que lo aplicas presionando atrás o al frente junto con patada media.











➤ Otro cambio radical es que terminando de ejecutar una Spinning Pile Driver te separas del oponente casi de orilla a orilla.







En el siguiente número de Club Nintendo seguiremos con los demás personajes que en verdad presentan una novedad en movimientos.





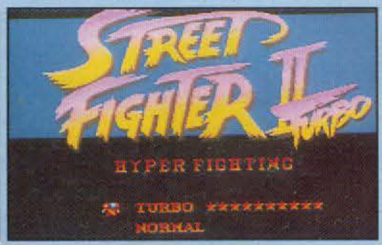
Si cuando logras entrar en los récords introduces end o dejas que se acabe el tiempo se pondrá SFII en los récords.



Si realmente eres un jugador Turbo, tienes la opción de elevar la velocidad hasta de 10 estrellas en lugar del máximo de cuatro que trae el juego. Para lograrlo tienes que ejecutar la clave de Capcom: después de que aparece el logo de Capcom aparece el nombre de Street Fighter II en pequeño; justo ahí tienes que presionar Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X, A en el control 2 rápidamente y se escuchará el sonido peculiar para indicarte que ya entró el truco.

PRESIONA EN EL CONTROL 2: Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X, A.







Tal vez con todo y que en turbo se han equilibrado las cualidades de todos los peleadores tú puedes crear tu propio balance para hacer una pelea muy especial, por ejemplo, Guile sin Flash Kick, Ryu o Ken sin Dragon Punch, etc. para lograrlo tienes que entrar en modo VS. Battle y ahí seleccionan a su peleador y justo en la pantalla donde seleccionas la escena presiona Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X, A en el control dos para que según el peleador que seleccionaste le quites su poder especial.

PRESIONA: Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X, A en el control 2.







"Como ves estas claves fueron realizadas con un prototipo japonés original de Capcom para el Super Famicom, por esa razón se cambian los nombres y además las claves que incluímos son exclusivas para esta versión, pensamos que para la versión americana no será necesario presionar los 2 últimos botónes en la famosa clave de Capcom".



S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

CONGO´S CAPER (SNES)

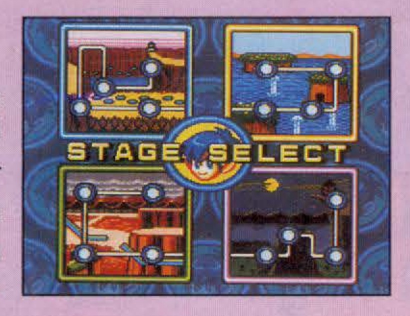


Al llegar al primer jefe colócate más o menos como indica la foto → y elimina a los cavernícolas para acumular vidas.





← Más adelante en la escena donde vas nadando métete en la pared de la izquierda para acumular vidas.



Con este password puedes escoger cualquiera de las cuatro escenas. →



Con este password ya tienes registrada la escena de la foto. →



← Con este password ya tienes registrada la escena anterior y la de la foto.



Con este password ya tienes registradas las escenas anteriores y la de la foto. →



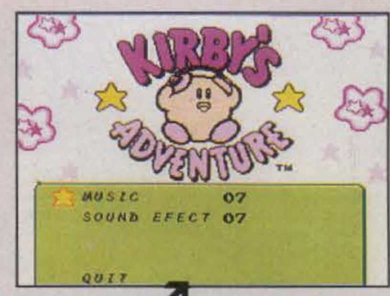
← Este password te lleva a la escena final.

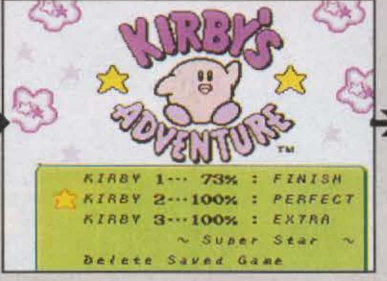
KIRBY´S ADVENTURE (NES)



← Si terminas Play Extra Game obtienes el rango de Super Star y tu archivo aparece Perfect además que cuentas con una nueva opción para oír el Sound Test.

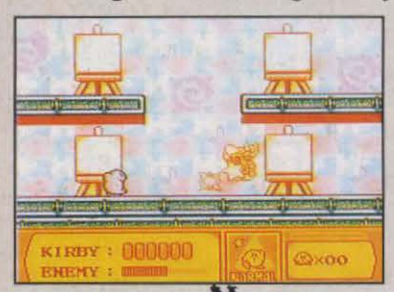




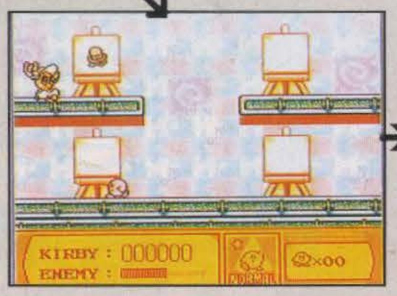


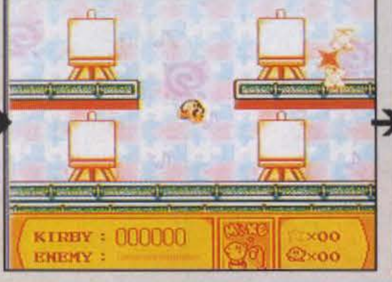


↘ Al llegar con el segundo jefe ya sea en el juego normal o "VS. Boss", lánzale 3 estrellas y espera a que dibuje el poder de MIKE. Tómalo y después de que lo utilices dos veces. colócate al centro de la pantalla, salta vertical y cuando estés en lo más alto utiliza el último poder de MIKE para que elimines al jefe e inmediatamente tomes la varita que te pasa a la otra escena y asi obtienes más de 150 poderes de MIKE.



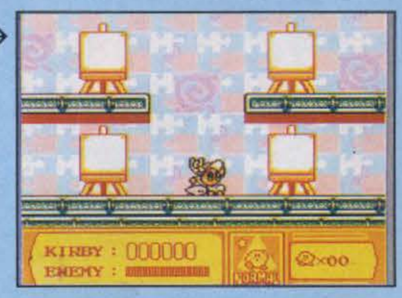








Para esquivar a Patinador sólo agáchate. →



VS. BOSS

↓ Este jefe no despertará si no tomas la espada así es que tendrás que dejar tus Mikes... a menos que uses un poder de Mike brincando justo arriba de la espada y la tomes antes de tocar el piso. Con este jefe tendrás que usar la espada pero al nivel siguiente te regresan los poderes de Mike.







FINAL FIGHT 2 (SNES)



← Al comenzar en la escena de Londres colócate en la parte inferior de la pantalla, ahí encontrarás un "GUY" tómalo para obtener una vida extra.

Antes de llegar al jefe de la escena de Londres encontráras un "BARBECUE" oculto para recuperar energía. →







← Al empezar la escena de Italia detrás de la primera columna encontrarás un "DOLLAR" para acumular más puntos. También detrás de la segunda columna hay un "WATCH" para aumentar tu marcador.



Más adelante en la misma escena de Italia, cuando bajas al barco, detrás de la primera columna hay oculto un "GENRYUSAI", tómalo para tener un momento de invisibilidad. →

↘ En la última escena después de subir por un camino en diagonal hay 3 arbustos, en el primero hay "BARBECUE" en el segundo un "WATCH" y detrás del tercero hay un "GUY".









BUBSY (SNES)

Con estos Passwords podrás entrar a 4 niveles avanzados de este juego.

NIVEL 2:
MKBRLN

NIVEL 3:
STGRTN

NIVEL 4:
MSFCTS

NIVEL 5:
TGRTVN



Muchas veces, debido a que las compañías de juegos sueltan muy poca información hay sólo unas cuantas cosas que decir acerca de un juego, así que esta vez hemos decidido analizar varios títulos (algunos aún bajo desarrollo y otros ya habrán salido cuando leas esto) de un sólo jalón, ya que hay muchos títulos de los que es imposible dejar de hablar.

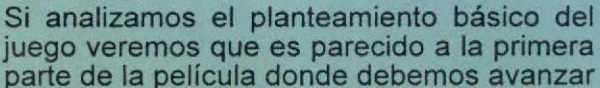
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNES)





Como era de suponerse, después del gran éxito que tuvo Super Star Wars, Lucas Arts y JVC preparan la secuela de ese gran juego basado en la clásica trilogía de películas de Star Wars.

Si analizamos el planteamiento básico del juego veremos que es parecido a la primera parte de la película donde debemos avanzar y guiar al personaje en una perspectiva de lado donde la movilidad sigue dejando mucho que desear; los gráficos presentan una leve mejoría (no se ve una gran diferencia entre el primer título y éste) y la música sigue siendo estupenda; al igual que la primera versión, este juego sigue la temática de la película que le da nombre, donde reviviremos escenas clásicas como el ataque del imperio a la base rebelde, la batalla en la ciudad, en los cielos o la búsqueda por parte de Luke del maestro Jedi llamado Yoda; Super Empire Strikes Back tendrá 12 megas de memoria y será un 50% más largo que su antecesor este juego estará listo para finales del '93.







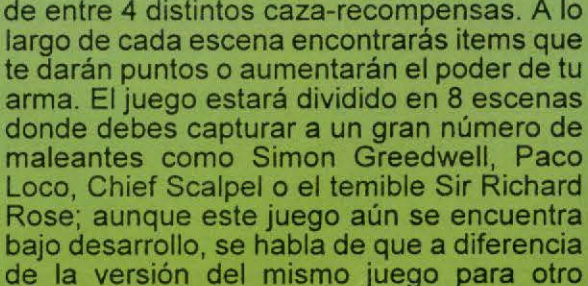


SUNSET RIDERS (SNES)

Basado en un clásico juego de Konami que salió para Arcadia ya hace algún tiempo, Sunset Riders es un juego de disparos tipo Contra pero la acción se desarrolla en el viejo Oeste, aquí 2 jugadores pueden participar al mismo tiempo escogiendo de entre 4 distintos caza-recompensas. A lo largo de cada escena encontrarás items que te darán puntos o aumentarán el poder de tu arma. El juego estará dividido en 8 escenas donde debes capturar a un gran número de maleantes como Simon Greedwell, Paco Loco, Chief Scalpel o el temible Sir Richard Rose; aunque este juego aún se encuentra bajo desarrollo, se habla de que a diferencia de la versión del mismo juego para otro sistema de 16 bit (o sea Génesis) este tendrá a todos los personajes, bonus stages y todas las escenas siendo una fiel adaptación de la versión arcadia; este juego también estará listo para finales del '93.













INSPECTOR GADGET (SNES)

Este juevo viene a corroborar eso de que cuando un personaje de caricatura es famoso no es difícil que se haga su videojuego. Inspector Gadget debe rescatar a su sobrina Penny, quien ha sido secuestrada por el jefe de una organización llamada garra; básicamente debes guiar a Gadget a terminar varios tipos de escenas en perspectiva de lado y al final enfrentarte a un gran jefe.



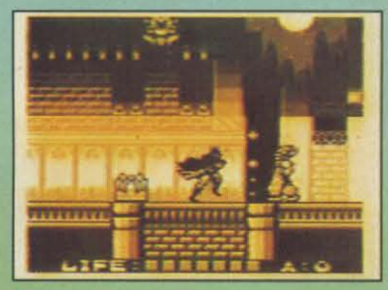


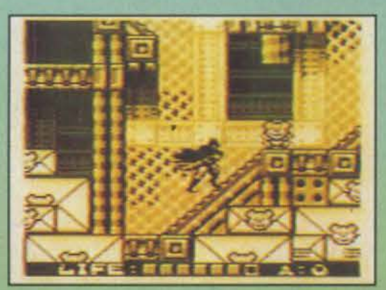




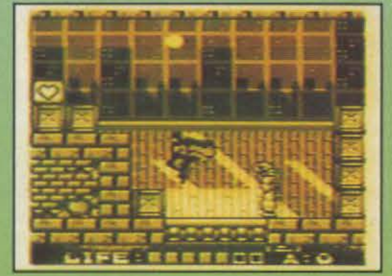
Para atacar a sus enemigos Gadget tiene muchos trucos bajo su sombrero, como bombas, helicópteros personales o lámparas que iluminan su camino por mencionar algunos, este juego es de esos clásicos que hace Hudson con muchos niveles y un modo de juego sencillo pero a la vez divertido.

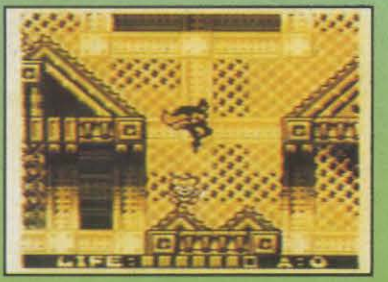
BATMAN: THE ANIMATED SERIES (GB)





Ahora que Konami posee la licencia sobre Batman, se encuentra trabajando en un juego más del caballero de la noche (y que recientemente en los comics ha quedado inválido) el cual está basado en una exitosa serie de caricaturas que pasan en Estados Unidos de Norteamérica y que tienen el mismo nombre que el juego; aquí Batman, con ayuda de su compañero Robin, debe luchar en las obscuras calles de Ciudad Gótica para librarlas de sus viejos y muy peligrosos rivales como el Guasón, el Pingüino, Poison Ivy y dos caras; los cuales se encuentran al final de varias escenas. En el camino se encontrará con una gran cantidad de maleantes este, sin duda, será un gran título de acción para este fin de año por parte de Konami, que vale la pena esperar.







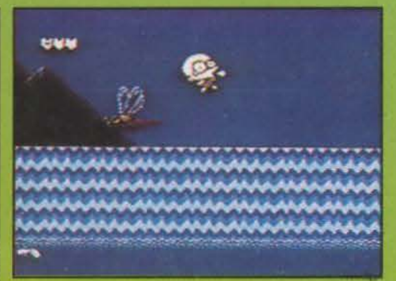


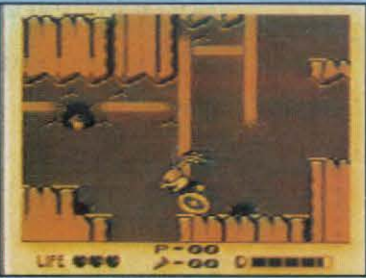
BONK'S ADVENTURE (NES)

Después de su gran debut en el GB, Bonk próximamente hará su debut en el NES en un juego muchísimo muy bueno llamado Bonk's Adventure; la trama de este juego es la misma que en anteriores versiones donde el Rey Droll ha secuestrado a la princesa de Moonland y el único capaz de rescatarla es Bonk.

El cuenta como única arma con su gran cabeza para defenderse de sus enemigos; este es un juego muy sencillo en cuanto a su desarrollo, pero eso se compensa, pues es muy divertido por la gran variedad de escenas, además deque te enfrentarás a enemigos de gran tamaño (de los más grandes vistos en el NES) en fin un juego muy divertido con el clásico sello de Hudson.



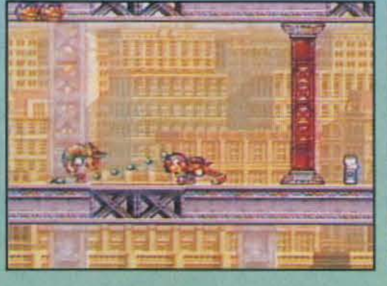


TINY TOON ADVENTURES:

Buster y toda la pandilla de Ciudad Acme hacen su segunda aparición para un juego de Game Boy, en esta ocasión Montana se encuentra rodando una película e invita a Buster a ser la estrella, lo que en realidad es un sucio plan para deshacerse de él, ya que en cada set se encuentran una gran cantidad de enemigos y secuaces de Max que tratarán de

ROCKY RODENT (SNES)




El nuevo héroe de Irem ha esperado por mucho tiempo para hacer su arribo que ya está muy próximo. En este juego de aventua Rocky debe avanzar y sortear todos los peligros que encuentra en la gran ciudad teniendo como arma su gran velocidad y destreza además de que en el camino encontrará diferentes regalos con los que podrá cambiar su corte de pelo para usarlo como arma; por ejemplo con un corte "a la Mohicano" podrá arrojarlo a sus enemigos o una trenza podrá usarla como látigo, en fin un juego recomendable para todos aquellos que disfrutan los juegos tipo Mario.

MEGA MAN X (SNES)




Sin lugar a dudas para presentar a este héroe azul de titanio sobran las palabras, y más aún ahora que Capcom ha decidido que ya es tiempo de que Mega Man haga su aparición en un cartucho para el SNES con 12 megas de memoria llamado Mega Man X (es "equis", no "10" en números romanos). En esta nueva aventura de nuestro héroe debe poner paz en un planeta en el que ha habido una serie de desórdenes causados por unos robots que han aparecido. Para lograr su misión Mega Man cuenta con la ayuda de dos robots policías llamados RX y RY, además de que debe ir obteniendo piezas de una nueva armadura que lo hará más poderoso. Sin lugar a dudas un muy buen título para finales del '93.

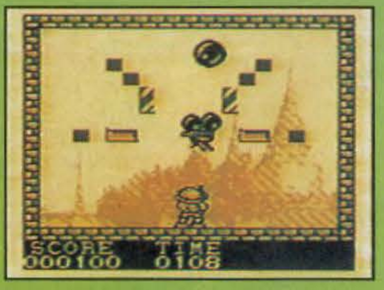
BUSTER BROS. (GB)





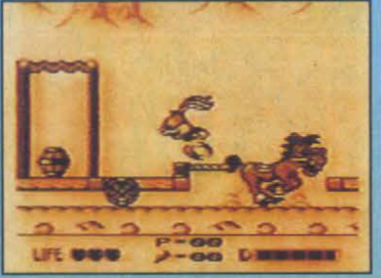
Un gran peligro acecha a las grandes capitales del mundo, y no, no son armadas extraterrestres o robots creados por científicos locos sino muchas burbujas de gran tamaño que deben ser eliminadas a toda costa. Para esto tú eres el elegido, tú debes reventar las burbujas con varias armas pero debes tener mucho cuidado ya que no es tan sencillo como parece, pues cada que le das a una burbuja, ésta se divide en fragmentos más pequeños que causan el doble de problemas, además de que en este juego, al igual que en la versión arcadia, tendrás la oportunidad de que 2 jugadores luchen al mismo tiempo por erradicar las molestas burbujas mediante el Video Link. En fin, éste es un muy divertido juego que ya puedes disfrutar por cortesía de Hudson

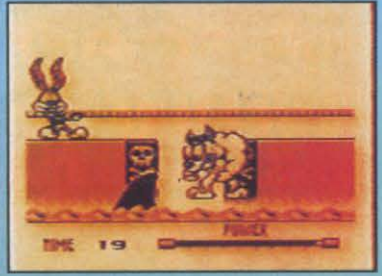




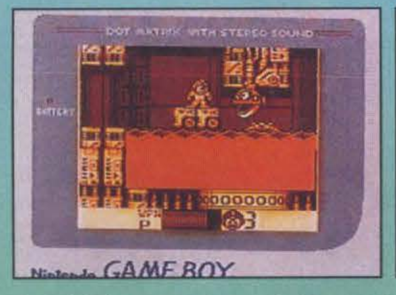
MONTANA'S MOVIE MADNESS (GB)

eliminar a Buster a toda costa; este juego contará con más de 5 escenas más de los clásicos bonus rounds donde por ejemplo podrás probar tu fuerza contra Arnold the Pitbull. Otro gran juego de Konami para Game Boy que sin duda disfrutarán al máximo los fans de las aventuras de Tiny Toons para finales de este año.



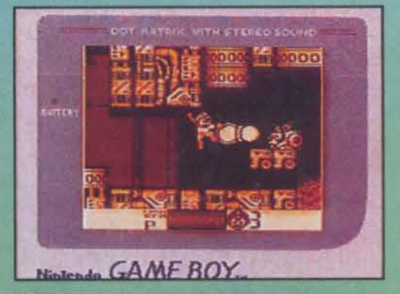


MEGA MAN IV (GB)





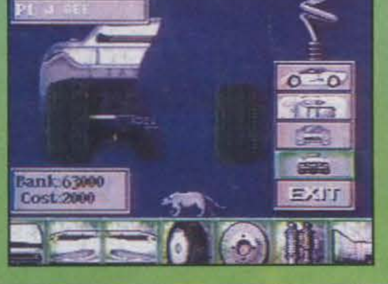
Un hecho que ya es una costumbre en Capcom, es que cada que lanza un juego de Mega Man para NES también aparece una versión para Game Boy; esta vez le toca a Mega Man IV hacer su arribo. En esta nueva versión se incluirán los personajes que hicieron su aparición en la quinta parte del NES así como sus escenas. La temática también es la misma (Proto Man secuentra al Dr. Light); básicamente este juego es una gran adaptación de la versión de NES -como lo han sido las anteriores- que agradará a los fans de Mega Man.



JAGUAR XJ 220 (SNES)



JVC y Core Unlimited (los diseñadores de Chuck Rock) próximamente lanzarán el juego Jaguar XJ 220; éste es básicamente como muchos juegos de carreras que ya hay en el mercado. En él debes competir en diferentes circuitos de nivel mundial, escogiendo cosas como equipos en los que quieras participar, además de que cada vez que compites y ganas una carrera obtienes cierta cantidad de dinero con la que podrás ir equipando tu Jaguar para ir haciéndolo más poderoso y poder ser un buen rival de los demás competidores que en cada pista son más agresivos; otra opción interesante del juego es que 2 jugadores podrán competir simultáneamente al dividirse las pantallas tipo Top Gear; los efectos de escala del juego son buenos, así como el control y también la opción de que los climas interfieren en tu carrera pero lo malo es que no es más innovador que muchos otros juegos de carreras que hay en el mercado.





GOOF TROOP (SNES)



Después de su gran número de éxitos en juegos de la línea Disney, Capcom prepara su segundo título de esta serie para el SNES, claro, hablamos de Goof Troop el cual como otros 3 títulos anteriores esta basado en la serie de caricaturas de Disney; este título es para 1 ó 2 jugadores que toman el rol de Goofy o su hijo Max quienes deben ir a una isla perdida en el Océano Pacífico para rescatar a su vecino Pete y su hijo PJ que han sido secuestrados por una banda de piratas; el juego es un poco parecido a Lolo pero sólo en lo básico, ya que tus funciones no sólo se limitan a empujar cuadros, sino que también puedes cargarlos para arrojarselos a los enemigos o usar un lazo que traes contigo para cruzar barrancos; este juego cuenta con diferentes niveles llenos de retos, peligros y acertijos a resolver para ir al rescate de tus vecinos. Este es un título divertido como todos los que prepara Capcom.



INFORMACION SUPERNESESARIA



Tal vez lo primero que pienses al oír el nombre de Super Off Road es en aquel juego donde manejabas un coche pequeñito que daba vueltas a una pista, pero no: Super Off Road "The Baja" es distinto ya que éste sí es un juego de carreras donde debes avanzar a través de distintas etapas a lo largo de toda la península de Baja California para llegar desde San Felipe hasta La Paz; básicamente es sencillo conducir un coche de Off Road ya que las funciones son básicas (acelerar, frenar y usar el nitro) pero hay muchos peligros en tu camino que debes evitar para que tu camioneta no se dañe y pueda llegar victoriosa a la meta.

Cuando tú comiences a jugar "The Baja" notarás que hay un panel; es importante que conozcas qué significa todo lo que hay en él para que domines más el juego. Conforme te vayas acostumbrando a su uso te será más fácil tomar decisiones.

1.- Distance /Damage.- La línea verde es la distancia que has recorrido (lo que te falta por recorrer es lo que hay que llenar) la línea de "Damage" es el daño que ha recibido tu camioneta (ésta hay que dejarla lo más abajo posible ya que al llenarse, tendrás que abandonar la carrera).

2.- Partes del coche.- Hay 5 partes básicas en el coche, cada vez que se ilumina una es que ese lugar está recibiendo daño.

3.- Esta es tu velocidad, la cual aumenta cuando compras "engine".

4.- Aquí ves el número de nitros que te quedan.

5.- Tu posición en la carrera.

6.- El tiempo que llevas en la pista.

ETAPAS "THE BAJA"

En Baja California se llevan a cabo 3 diferentes competencias que son: "Mexico 250", "Ensenada 500" y "Baja 1000" la cual se corre en 8 diferentes circuitos a lo largo de toda la península y que son:

1.- SAN FELIPE.- Esta etapa es sencilla, aquí empezarás a ver obstáculos que serán muy comunes en tu recorrido como gente, ganado, cactus, además de que el terreno es algo lento por las lluvias. Carreras comprendidas en este bloque: "Mexico 250", "Ensenada 500" y "Baja 1000".









2.- CAMALU .- Este terreno es árido y muy accidentado; aquí debes tener cuidado especialmente con los cactus afuera del camino, ya que te producen mucho daño. Carreras comprendidas en este bloque: "Mexico 250", "Ensenada 500" y "Baja 1000".

3.- EL ARCO.- Esta pista es corta pero peligrosa, ya que encuentras muchos obstáculos en el camino o muy cerca de la pista, lo recomendable aquí es no usar nitros para tener más dominio. Carreras comprendidas en este bloque: "Ensenada 500" y "Baja 1000"





4.- GUERRERO NEGRO.- Esta pista no es muy difícil ya que como es pleno desierto no hay muchos obstáculos en la pista, si te sales de ella usa nitro; ten cuidado ya que aquí aumentan el número de motociclistas.
Carreras comprendidas en este bloque: "Mexico 250", "Ensenada 500" y "Baja 1000".






5.- SAN JUANICO.- Esta pista reúne todo lo malo de las anteriores: mal clima, muchos obstáculos dentro y fuera de la pista (hasta lanchas) y sobre todo es peligrosa ya que corres muy cerca del mar; trata de irte sin usar nitros.
Todas las pistas de San Juanico en adelante sólo entran en "Baja 1000".

6.- SAN JAVIER.- Aquí hallarás muchos árboles y gente a la orilla del camino, trata de no usar nitros hasta que llegues a las rectas.






7.- SANTA RITA.- En Sta. Rita hallarás mucha gente cerca del camino, trata de no usar nitros y ten cuidado con la gente. Por cierto desde aquí ya trata de llevar toda tu línea de luces.

8.- LA PAZ.- Aquí es muy importante que compres toda tu luz (checa, la diferencia en las fotos con luz y las fotos sin luz), lo demás no te lo decimos para que tú lo descubras.





DINERO
+1,2,3, ó 4 K's

COSAS QUE ENCONTRARAS EN TU CAMINO

Cuando avanzas hallas varios items, algunos te dan cosas y otros te quitan dinero. (K=1,000 dolares)


MOTOCICLISTAS
- 3K's


TURISTAS
-10 K's


CAMPESINO
-10 K's


GRANJEROS
-10 K's


VACA
-5 K's


CARNERO
-5K's


VENADO
-5 K's


NITRO
+1,2,3 ó 4 Nitros

Como en otros juegos de Off Road tú entras a una tienda donde compras cosas para tu coche; trata de comprar o vender lo más rápido que puedas, ya que el tiempo que te tardas te lo acumula para la siguiente carrera.





Super Off Road "The Baja" es un buen título de carreras; el efecto de escala en terreno accidentado es bueno pero hay algunos lugares donde no distingues la pista, además de que es un poco "rara" la movilidad pero de ahí en fuera es un título entretenido para los amantes de juegos de carreras.

REN & STIMPY SHOW (SNES Y NES)

Quizá tu nunca habías visto unos personajes de caricaturas tan locos como éstos que ahora se preparan a estelarizar sus propios juegos de SNES y NES; aquí cada misión representa sus más memorables caricaturas donde a veces podremos tomar el rol de Ren o de Stimpy, un juego especialmente dedicado para los fans de este dúo desigual de las caricaturas.



THQ

ASTERIX (GAME BOY)

¡Alarma General!, Obelix, el gran amigo de Asterix ha sido secuestrado por los romanos y el único capaz de rescatarlo es su pequeño amigo; lucha contra regimientos enteros de romanos para así llegar a la capital de Italia y así rescatar a tu amigo y darle un dolor de cabeza al César; un buen título de aventura para todo propietario de Game Boy.



Electrobrain

ROCK & ROLL RACING (SNES)

Para competir en este torneo de carreras de coches no se necesita nada más ser el mejor del mundo, sino ser el mejor de tu sistema solar, en Rock & Roll Racing tomas parte en una carrera a nivel universo donde debes competir contra seres de otra galaxia en búsqueda del título del mejor; gana carreras y así obtendrás dinero con el que podrás ir equipando tu vehículo para hacerlo más rápido y así estar preparado para competencias posteriores donde la acción se vuelve más difícil; este juego tiene grandes temas del Rock & Roll de fondo musical con lo que la acción se vuelve más caliente.





Interplay

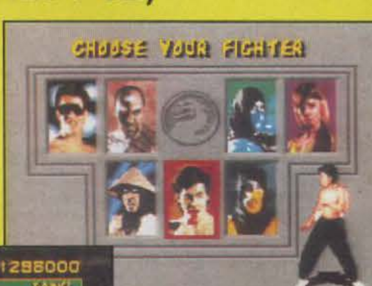
ESTE MES



MORTAL

(SNES Y GB)

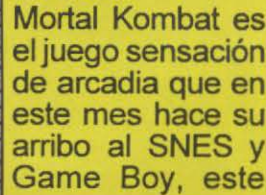
Prepárate este mes porque el torneo más cruento y salvaje de los últimos 500 años está a punto de comenzar: 7 guerreros competirán para obtener una gran cantidad de valiosos premios pero el más importante de todos es su vida.

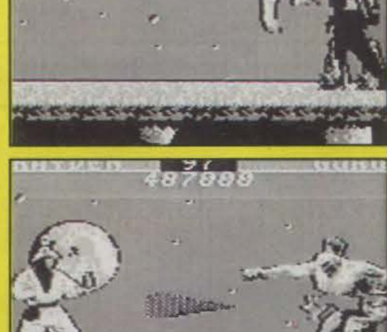


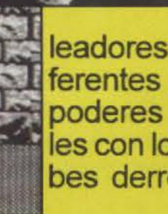


Mortal Kombat es el juego sensación de arcadia que en este mes hace su arribo al SNES y Game Boy, este juego no es como otros del género, ya que sus increíbles gráficos están digitalizados de movimientos de actores reales que gracias a la capacidad del SNES son una fiel adaptación de la versión Arcadia; cada uno de los 7 peleadores tiene diferentes golpes y poderes especiales con los que debes derrotar a to-









LLEGALE A:

KOMBAT





dos los oponentes que se pongan en tu camino, enfrentando toda clase de obstáculos como la batalla contra tu doble, un personaje idéntico en forma, golpes y poderes a ti, o las ENDURANCE donde deberás enfrentar a 2 diferentes enemigos en un mismo round, todo esto para enfrentarte al invicto Goro y al hechicero Shang Tsung contal de salir victorioso (y vivo) del torneo.



Este es un título que sería un error dejar pasar si tú eres fan de este gran hit de Arcadia para el Super NES o el Game Boy.

Acclaim

CHAMPIONSHIP SOCCER (SNES)

Ahora que está muy de moda la onda del Fútbol (y cómo no, ya que el próximo año se celebra el mundial) Acclaim lanza este mes su propia versión del juego más popular del mundo entero; aquí tú podrás escoger a diferentes equipos del mundo entero para competir y llegar a disputar la copa del mundo o si lo prefieres busca a algún amigo que te la deba y compite contra él en modo de Player VS. Player, la acción es rápida y tiene vista de lado por lo que no será difícil que te acostumbres.



Acclaim



(SNES, NES Y GB)

Jurassic Park es la adaptación al videojuego de la famosa película del mismo nombre, aquí tú tomas el rol del Dr. Grant (el héroe de la película, claro está) quien debe escapar de una isla donde gracias a algunos experimentos genéticos se ha logrado volver a la vida a una diversidad de Dinosaurios, los cuales por extraños motivos se han tornado agresivos contra todos los visitantes; tú cuentas con un arsenal de diversas armas para combatir a los dinosaurios que halles en tu camino de escape de la isla.



Un título con vista por arriba un buen grado de acción y por supuesto todo el suspenso de la película (si no, no sería una buena adaptación) llega este mes después de un ligero retraso



Ocean

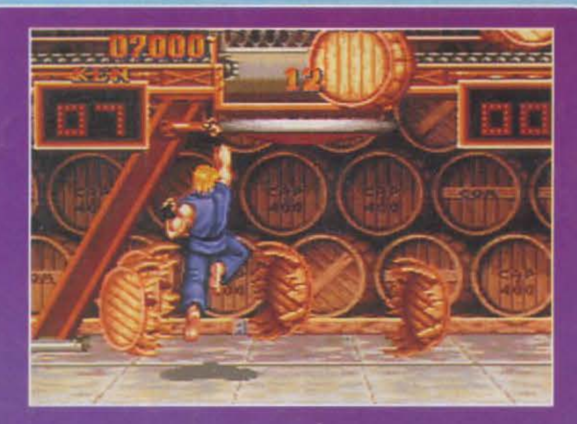




Los GRANDES

SUPER NES

UNO



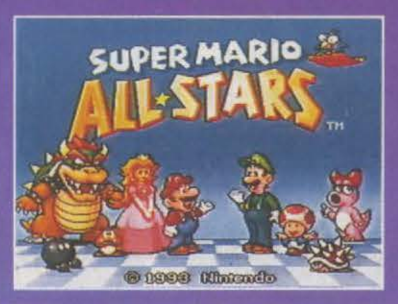
STREET FIGHTER II TURBO

DOS



MORTAL KOMBAT

TRES

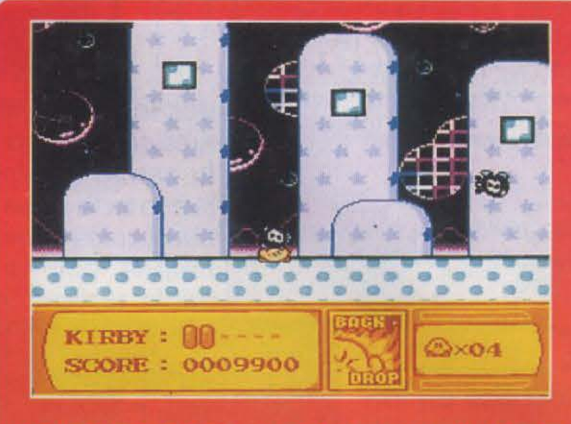


SUPER MARIO ALL STARS

4 BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
5 STAR FOX
6 JURASSIC PARK
7 ALIEN 3
8 BUBSY
9 TUFF E NUFF
10 DRACULA

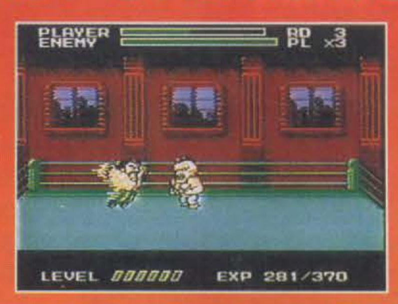
FAVORITOS

UNO



KIRBY´S ADVENTURE

DOS



MIGHTY FINAL FIGHT

TRES



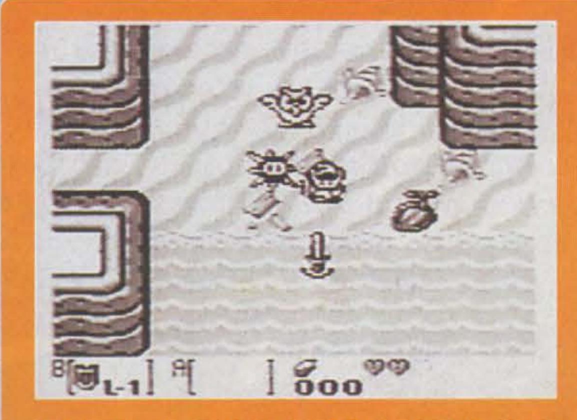
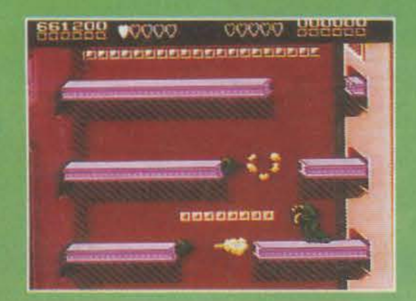
DUCK TALES 2

4 MEGA MAN 5
5 BATMAN RETURNS
6 JURASSIC PARK
7 BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
8 THE JETSONS
9 BOMBERMAN II
10 BUSTER BROS.

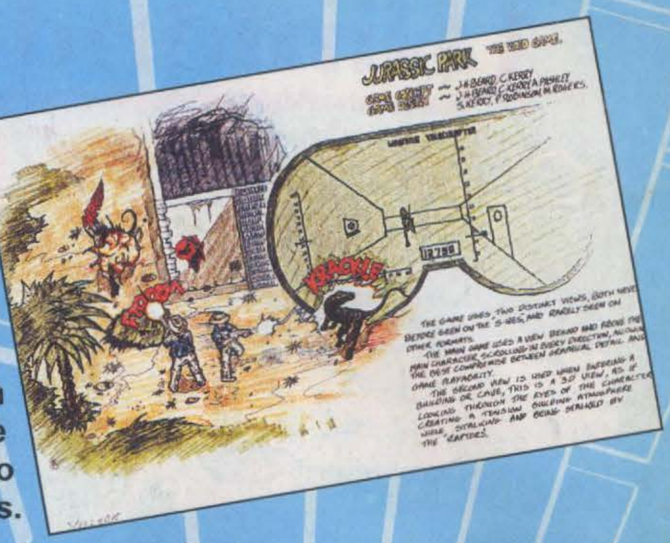


de **Nintendo®**

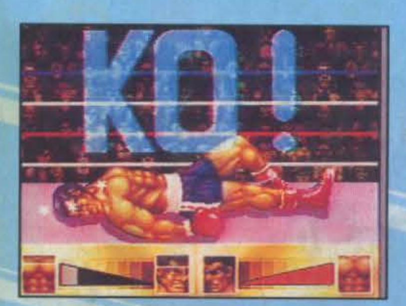
RECOMENDADOS
POR ITOCHU

	CLASICOS	GAME BOY
UNO	 MEGA MAN 4	 ZELDA -LINK´S AWAKENING-
DOS	 SUPER MARIO BROS. 3	 SUPER MARIO LAND 2
TRES	 BATTLETOADS	 MORTAL KOMBAT
4	TINY TOONS	GOAL!
5	T. M. N. T. III	BATTLETOADS IN RAGNAROK WORLD
6	GOAL!	LOONEY TUNES
7	TETRIS	KIRBY´S DREAM LAND
8	NINJA GAIDEN III	SPEEDY GONZALES
9	DR. MARIO	TINY TOONS -BABS BIG BREAK-
10	YOSHI	ADVENTURE ISLAND II

RESET

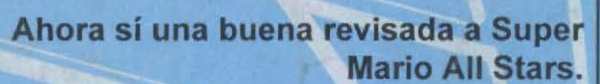


Pues fueron tantas las peticiones para incluir un artículo sobre cómo se realiza un videojuego, que viajamos a San José, California ya que nos enteramos que estaban trabajando muy duro en Jurassic Park de SNES. En el próximo número te platicaremos lo que allá vimos.



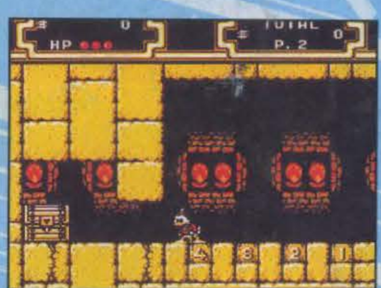
Estuvimos cuando le daban los toques finales al juego de CHAVEZ el primer titulo para México. Platicaremos un poco de él.





Ahora sí una buena revisada a Super Mario All Stars.





Acaba con Duck Tales 2 para tu NES nosotros te ayudaremos.

Si no tienes Duck Tales 2 de Nes te aconsejamos que vayas por él y lo disfrutes.

Todas tus dudas las aclararemos en nuestro próximo número

Seguiremos con los personajes que faltaron en Street Fighter II Turbo .







Para NES le echaremos un ojito a Jurassic Park.

Fuimos a Redmond, Washington (a Nintendo of America) y nos trajimos nueva Información Clasificada de los archivos secretos de Nintendo Power.


a jugar con Disney
Disneylandia Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.

una curita para cada partecita

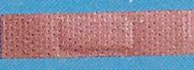
LOS CURITAS DE KENDALL ME PROTEGEN

QUIERO CURITAS PARA MIS CORTADAS Y RASPONES

COLOREANOS, EN LA CAJA PODRAS VER LOS COLORES



CURITAS DINOSAURIO



MINICURITAS

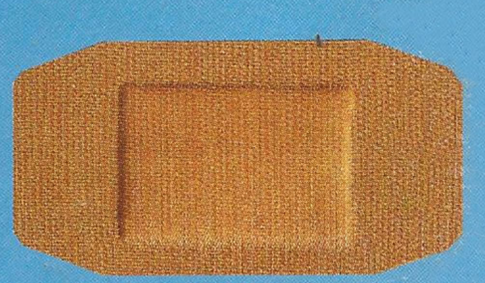
CURITAS TRANSPARENTES



CURITAS FLEXIBLES



CURITAS COLOR PIEL



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C